248 Ft

A szórakoztató informatikai magazin

A GURU

95/5-6

A GURU legyen veletek!

UFO
Pinkie
Benefactor
Tower of Souls
Crystal Dragon

INTRO

Sziasztok!

Elég nagy fordulatot vett a világ a GURU körül, gondolom ezt Ti is észrevettétek. Úgy határoztunk, hogy a GURU ezentúl kizárólag Amigás újság lesz. Sokan megkérdőjelezhetik ezt az elhatározást, mi úgy éreztük, hogy a rengeteg PC-s lap között talán kéne csinálni egy kizárólag Amigával foglalkozó újságot. Mint látjátok terveink valóra váltak és kezetekben tarthatjátok az első számot.

Gyakorlatilag a lap belső elrendezése nem sokat változott, hisz az első fertály továbbra is a játékoké, míg a hátsó a komoly dolgoké. A már megszokott egyéb rovatokat (külvilág, demologia, levelezés) nem hagytuk el, már csak azért sem, mert a Brazil igen dühös lett volna.

Ennek ellenére nem 100 % Amiga az újság, hisz a már megszokott 3 oldal Atari marad a GURU-ban, nem hisszük hogy ez a 3 oldal zavarna bárkit is, már csak azért sem, mert legalább az Atarisok szíve helyett is egy Motorola processzor dolgozik.

A mostanában tapasztalható áremelések, még ha áttételesen is, de érintették volna a GURU-t így úgy határoztunk, hogy egy kicsit megnyirbáljuk az oldalszámát az újságnak, de nem emeljük az árát. Ha belegondoltok a mostani 60 oldal Amiga azért így is több lesz mint eddig.

Reméljük ezek után már semmilyen "harc" nem lesz lapjainkon, végre csak egy géptípus olvasóinak készítjük a lapot.

Azoknak az olvasóinkban, kik a GURU PC-s rovatait is olvasták tudjuk ajánlani a PC GURU-t melyben (reményeink szerint) folytatni fogjuk az abbamaradt sorozatokat.

Ha kedvetek van akkor gyertek velünk táborozni Nagyvisnyóra, ott kifejthetitek véleményeiteket személyesen is.

Jó szórakozást kívánunk az első színtiszta Amigás GURU-hoz.

GURU Team

RÉGI LAPSZÁMOK



Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén!
1399 Budapest, Pf. 701/765.

Ugyanitt előfizethesz lapunkra is. Egy évre 2480 Ft, félévre 1240 Ft!!!
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

TARTALOMJEGYZÉK

JÁTÉKOKRÓL

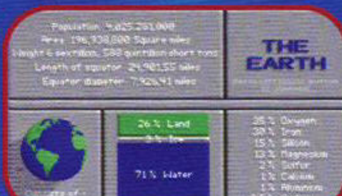






KOMOLYSÁG





EGYEBEK





1942 / MICROPROSE

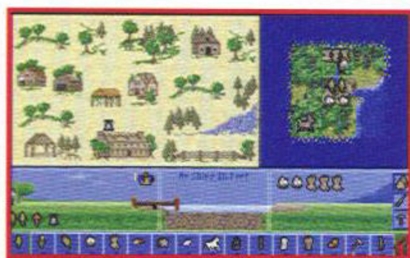
A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztő: László József • Főmunkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Tördelő szerkesztő: Tóth János • Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C,
Szűcs Software, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a.
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, Extrahír Rt. • ISSN 1216-2353
Nyomás: Gutenberg Press, 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2.
Felelős vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató

AMIGA

HÍREK

Colonization

Júniusban örömünnep lesz, legalábbis a stratégák körében, hisz megjelenik a Colonization A500+ és A1200-es verziója. A remek játékban az 1500 és 1800 közötti időszakban kell tevékenykednünk, úgy hogy lehetőleg sikeresen vegyük a kolonizálás és persze a vetélytársak állította akadályokat. Lehetőségünk van arra,



hogy az eredeti térkép szerinti pályákon játszunk,vagy pedig a gép generál nekünk egy új térképet. Akik már most szeretnének felkészülni a játékra, azok találhatnak egy régebbi PC GURU-ban egy



komplett leírást. Egyébként nem fog számottevően különbözni a játék a PC verziótól (reméljük ez a sebességére is igaz lesz). Nagyon várjuk a játékot, hisz ez a program nem hiányozhat egyetlen Amigás gyűjteményéből sem.

Death Mask

Mostanában mint gombák eső után úgy szaporodnak a Doom stílusú game-k Amigán. A Death Mask is ezek közé tartozik, bár megmondom őszintén, hogy szerintem igen gyengére sikeredett. A falak és egyéb tárgyak nem lettek igazából kidolgozva, bár ez a probléma már teljesen elhanyagolható ahhoz képest, hogy forduláskor és a haladás közben hatalmas ugrásokat teszünk meg. Úgy gondolom, hogy talán figyelembe kellene venni, hogy 1995 van, még Amigán is. A szokásos dolgok vannak ezen kívül a játék-







ban, fegyverek, ajtók, kapcsolók, rejtélyek és persze nagyon sok monster.

Extractrors

Mind a stratégiát, mind az arcade stílust kedvelők megtalálhatják a maguknak való betevőt a hamarosan megjelenő Extractors-ban. Bolygók között kell utaznunk egy új találmánnyal, egy mélységi bánya szerkezettel. Célunk ebből kö-



vetkezően az, hogy minél több ásványt és persze egyéb hasznos dolgot termeljünk ki a felkeresett bolygókból. Ellenfeleink is akadnak majd szép számmal, hisz nem egyedül vagyunk a gazdagságra és hatalomra. 25 pálya, pályánként 70 screen,



3d rendered effektek, audio track a CD-n, digitalizált video betétek, 300 szín egyszerre a képernyőn, ezek gondolom elég jól hangzanak. Most már csak egy jó és egy rossz hírem van, mégpedig az, hogy a Psygnosis név gondolom elég sokat szavatol, de ezt sajnos csak a CD[32] tulajok tudják majd bizonyítani hamarosan.

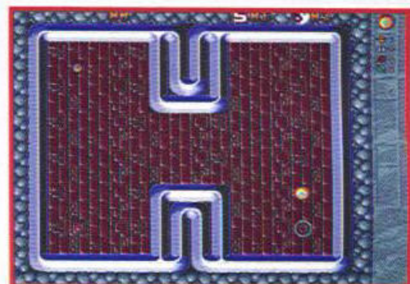


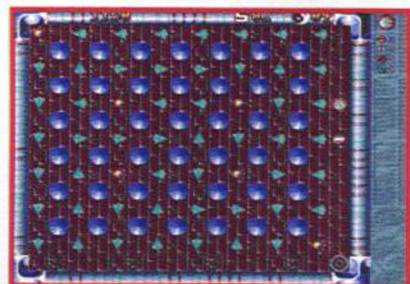
Festive Fodder II

A Cannon Fodder készítői egy kis meglepetéssel rukkoltak elő amikor elkészítették a Festive Fodder-t. A játékban csupán egy pár pálya található, azonban ezeken olyan dolgokat próbálhatunk ki, melyek nem kerültek bele a Cannon Fodder II-ba. Nem akarom lelőni a poénokat, hisz akad belőlük szép számmal. Mindenesetre ez a 4 pálya a maga nemében unikum.

Marbeluos

Egy nagyszerű logikai/ügyességi játék fog hamarosan megjelenni. A Marbelous-ban egy golyót kell irányítanunk úgy, hogy összegyűjtsük a pályákon található tárgyakat. Természetesen ennél jóval bo-







nyolultabb menetközben a játék, hisz fogy az időnk is és rengeteg akadály kerülhet utunkba a pályákon. Egyirányú folyosók, lukak, vagy éppen taszító mezők teszik érdekesebbé a játékot.

Pinball Mania

Minden ellenkező híresztelés és információ ellenére mégis úgy néz ki, hogy a 21st a PC-re hamarosan megjelenő Pinball Mania-t az AGA-s gépeken is meg fogja jelentetni. A várható érkezést úgy



szeptemberre datálhatjuk, reméljük hogy ez az újabb keletű információ lesz az igaz, mi nagyon örülnénk neki.

Power House

Az Impressions mindig is híres volt a stratégiai játékok piacán. Nos, a hamarosan megjelenő Power House sem lóg ki a sorból. Mint azt gondolom kitaláltátok már, egy áramot előállító vállalatot kell irányítanunk. Feladatunk annyira komplex, hogy ha jól igazgatjuk és persze fejlesztjük végünket, akkor egy világvállalatot kell kapnunk eredményül, mely lesö-



pörte az összes ellenfelet a porondról és monopol helyzetben szolgálja ki a tisztelt megrendelőket. Persze addig még sokat kell dolgoznunk, hisz korántsem egyszerű vezetni és életben tartani egy nagy céget.





Super Skidmark 2

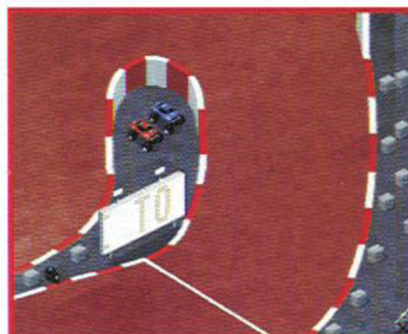
A Skidmark annak idején nem aratott nagyon nagy sikert az autós programok között, talán ezért is meglepő, hogy az ACID nem adta fel és megjelentette a második részt. Nos a nyugati újságok egyszerűen fantasztikusnak minősítették a játékot, bőven 90% feletti pontozást kapott a játék mindenhol. Nos, való igaz remek



játék a Skidmark 2, igazi unikum a nagyautós játékok között. 24 fajta pálya közül választhatjuk ki a nekünk megfelelőt, úgy gondolom ez mindenkinek bőven elég lesz. A kocsik között is bőven válogathatunk, hisz 8 fajta autó áll a rendelkezésünkre. A játékban választhatunk, hogy AGA-s vagy csak sima grafikus chip-set-



tel rendelkezünk, nagyon hálás dolog, hogy még erre is gondoltak a készítők. Ami leginkább megragadja az embert a játékban az az, hogy iszonyúan jól mozognak a kis autók még akkor is, ha vala-



milyen utánfutóval rendelkező kocsit választottunk. Mindenkinek ajánlhatom a programot kipróbálásra, szerintem senki nem fog csalódni benne.

T Racer

Valahogy mostanában nem igazán jelennek meg jó lövöldözős játékok. Ezt a rossz sorozatot igyekszik megtörni a T Racer, mely jellegében és küllemében kísértetiesen hasonlít a Project X-re. Sajnos azonban nem sikerült az uraknak teljesen a koppintás, egy kicsit gyengébbre sikerült a game. Itt is több fajta fegyver és egyéb kiegészítést vehetünk fel egészen addig míg véget nem ér a játék, vagy fel nem robbanunk. Egyébként nem életeink vannak, hanem az energiánk csökken, ez mindenesetre kellemesebb megoldás, így legalább nem kell mindig újra feltuningolnunk a hajónkat. Nem egy nagy durranás a játék, de legalább lehet vele egyet lövöldözni.

Bear™



Battle for the Ashes & ITS Cricket

BATTLE FOR THE ASHES AUDIOGENIC-GAMES

Mikor közeleg a nyár, egyre csak emelkedik és emelkedik az amúgy sem alacsony hőmérséklet, de azért arra még nem elég, hogy kimenjünk a strandra és ott egy jót lubickoljunk a vízben... Na, mit csinálunk?! Hát persze, hogy egy jót krikettezünk! Itt most biztos sokan azt mondják, hogy ők nem, van nekik jobb dolguk is, sokan mások meg felteszik a kérdést, hogy mi is az a krikett? Eleinte kábé én is így álltam hozzá. Azt se tudtam, mit kell csinálni, összevissza nyomkodtam a gombot, és csodálkoztam, hogy az ellenfél pontszáma még jó, hogy nem ütésenként hatványozódik. Úgyhogy kissé utánanéztem a szabályoknak. És ki is derült ám minden, ahogy az lenni szokott!!!



Na, mazsolázgassunk el egy kicsit, de előtte egy rövid sporttörténet: Kicsit zavaros a sportág története, annyi viszont biztos, hogy a XV. század második felében már játszottak valami hasonló játékot Franciaországban, és 1493-ban került át onnan Angliába. Rendszeresen a Tudor-kor (XVI. század) óta játsszák, de eleinte inkább csak gyerekjátékként(!) volt csak ismeretes. Aztán 1666-ban megalakult az első krikettpróba és ezzel kezdetét vette a katasztrófa. Az egyes grófságok csapatai egymás ellen játszottak mérkőzéseket! Az egész betetőzéséül úgy 100 évvel később megalakult a híres-nevezetes Marylebone Cricket Club, amely a játék mai szabályait rögzítette, és amelynek a döntései mindmáig mérvadóak...! Egyébként a krikett ma is a legelterjedtebb játék Angliában, bár a népszerűsége az utóbbi időben valamennyire lecsökkent (mióta leszálltak a gyilkos fehér robotok a xy pályára a Galaxis Útikalauz Stopposoknak 3-ban, és a teljes közönséget lemészárolták a nagy döntő alatt...).

És most pedig lássuk a lényegesebb dolgokat: Az alapja az, hogy van a két krikettkapu, amit az egyik csapat próbál megvédeni, a másik csapat pedig galád módon megpróbálja ledönteni. A védők, miközben a labda a mezőnyben van, bizonyos távolságot kötelesek lefutni (ez a két kapu távolsága), így szerezhetnek pontot, az ellenség pedig úgy, hogy mielőtt a védők lefutják a távolságot, odasurran a kapuhoz, és szétveri azt (NA JÓ,



csak ledönti...). Eddig még nem is lenne olyan nehéz, csak mint az angolok mondják, ahhoz, hogy valaki jó játékos legyen és kellően megtanulja a játékot, egy egész élet szükséges. Azt hiszem van benne valami... A pálya és a kapu méretei a mellékelt képen láthatóak (a kaput 3 hosszú, földbeszúrt rúd alkotja, egymástól 8 cm távolságban, amiket két kis pálca köt össze a tetején). A játékosok száma egy-egy csapatban 11 fő.

Az egyik az ütő, a másik pedig a mezőnycsapat. Az ütőcsapatnak mindig csak két tagja (batsman) van játékban, ezek a kapu mellett helyezkednek el.

A mezőnyjátékosok elhelyezkedése: a dobójátékos (bowler) az egyik kapu mögötti dobóterületen áll, a másik kapu mögött pedig a fogó (cacther) rontja a levegőt. A kilenc további mezőnyjátékos a pálya területén szóródik szét, és várják, hogy a közelükbe essen a labda vagy valami hasonló.

A JÁTÉK MENETE

A dobójátékos eldobja a labdát, megpróbálja eltalálni a szemközti kaput, hogy az feldőljön, vagy legalább egy pálcácska leessen a tetejéről. Ám ebben meggátolja a kapu mellett álló védő, egy ütővel a kezében, mégpedig úgy egy jó nagyot beleüt a labdába, hogy elszálljon a fenébe, aztán amilyen gyorsan csak tud, futásnak ered a szemközti kapu felé, ugyanígy a szembenálló batsman, magyarul helyet cserélnek. Ha ez sikerül, mielőtt a mezőnyjátékosok megszerzik az elütött labdát és leverik vele a kaput, akkor az ütőcsapat kap egy pontot, a dobó újra dob, és ugyanaz az ütő üt megint. Ez addig ismétlődik így, amíg a mezőnyjátékosok az egyik kaput idő alatt szabályosan le nem döntik. Ilyenkor az ütőjátékos kiesik, egy másik jön helyette. Ez az egész kidobósdi addig folytatódik, míg az összes ütőjátékos (10 darab) ki nem esik. Ha ez kész, a védőturnus (inning) befejeződik és a csapatok felváltják egymást. Általában egy meccsen egy csapat háromszor lesz ütő és védő. A védő csak a helycserés akciók közben mozdulhat el. A fogó feladata pedig, hogy az ütő által elhibázott labdát elkapja és ledöntse vele a kaput. A mezőnyjátékosok 5 dobásig maradnak azonos felállásban, utána a fogó és a dobó helyet és szerepet cserél.

A SZABÁLYOK

Ütőjátékos kiesik, ha:

1. egy mezőnyjátékos az elütött labdát még a levegőben elkapja
2. ha az ütő eltéveszti a labdát és az ledönti a kaput (Ilyen már volt a játékban is – Hú aszta, hogy örültem...)
3. ha egy mezőnyjátékos a futás közben elhagyott kaput a labdával feldönti (ez az általános a programban)
4. ha az elhibázott labdát a fogójátékos elkapja és lelöki vele a keresztrudat.



Mezőnycsapat hibái:

1. A dobójátékos dobás közben mindkét lábbal átlépett a vonalon (nem valószínű)
2. ha szabálytalanul dob
3. ha out-ot dob, vagyis olyan magasra vagy olyan távolságban dobja az ütőjátékostól, hogy az nem érheti el

Nagyjából ennyi fontos a szabályok közül, bár szerintem a programban néhány dolog össze van kuszálódva, ki miért kap vagy miért nem kap pontot... Na

mindegy, akkor a krikett alapjai után nézzük a játékot!

Egy kisebb-megszokott töltögetés és a főcímképernyő megnézése után (valami vázát ábrázol...) már itt is a főmenü-options. Választhatunk 1, 2 vagy 0 player (Computer vs Computer) game-et is. Az 1 player-nél patkánnyal, egérrel vagy joystickkal is lehetünk, 2 player-nél csak joy-jal. Még ezen kívül betölthetünk lementett állást, beállíthatjuk a játék nehézségi szintjét (Amateur-Professional-World Class - Még amatőr szinten is egy fél napig tartott, míg levertem mind a tíz védőjét), és ki-be kapcsolgathajuk a zenét-effekteket. Kezdjük el és élvezzük!

Egy kis töltögetés után ki kell választani a csapatunkat, ami lehet angol vagy ausztrál. Eleinte én Angliát választottam, mert hát ott náluk nagyon menő ez a sport... Aztán egy pár nap után áttértem



Ausztráliára... Aztán megint egy pár nap után erősen gondolkodóba estem, mitől lehet, hogy állandóan többszáz (!) pontokat kaszál rajtam az ellenfél... Na de mindegy. Válasszuk ki Angliát. Ezután egy lista vágódik a képernyőre. Ki kell, hogy jelöljük azt a 11 embert, aki az elkövetkező pár órában ott fog rohangászni a kényünk-kedvünk szerint a pályán. Klikkeljünk a Best 11 gombra. Ezzel a gép segít nekünk a probléma megoldásában és kijelöli a szerinte legjobb 11 játékost. Aztán az OKESZ gombra nyomassunk. Most az ellenfélnek is ki kell jelölnünk vagy esetleg kijelöltethetjük a 11 embert. A legegyszerűbb a Computer Squad-re nyomni. Ez egyszerűen megold mindent. Ha mindezt megcsináltuk, már csak fej vagy írás közül kell választani és izgulni... Bár tökmindegy, mert ha vesztünk, a gép úgyis az ütést választja, mi meg pillanatok alatt elbénázzuk az ütéseket, ha véletlen nyernénk. Szóval lényegtelen. Ha már türelmetlenül játszani akarnánk, klikkeljünk bárhová a képernyőn, csak ne a Change Bowlersre, ha meg még változtatni akarunk, a Change Bowlers-re klikkeljünk és NE máshová!!!

Most, hogy már semmi se választ el minket a krikettől (és a gyilkos fehér robotok se jönnek), egy laza 3D-s forgatás után már miénk is a pálya! A játék grafikája egyszerűen gyönyörű. Nulla darab digitalizálás, de ez nem is baj, a játék hangulata anélkül is tökéletes. Az adatokat a bal felső sarokban vannak. Legfelül az éppen aktuális forduló száma látható (ha mi dobunk, elég sokáig látjuk majd az 1 számot...). Alatta van a pontszám. A bal loldali az ellenfél pontszáma, a jobb oldali pedig azt mutatja, hány ütőjét sikerült kispadra küldeni. Ezek alatt látható, hogy hányadik menetről van szó, a tizedesszámjegy pedig jelzi, hányadik dobás ez az ötből. Az idő is mindig pontosan ki van jelezve (hiába, az angol pontosság meg rendmánia... innen sem maradhatott ki - Még az ebédszünetre is odafigyeltek a programozók).

A dobónak először is be kell állítani, hova céloz a labdával (a pattintásnak is fontos szerepe van), firegomb és mehet a móka. Ha jól elüti a védő a labdát, a program egy távoli felülnézetre vált, amin minden jól követhető. Itt kell szólni arról, hogy legjobb 11 ide, legjobb 11 oda, a pályán szétszóródó emberek olyan bénák, hogy az már túlzás! Egyszerűen a 90 %-át képtelenek elkapni a repülő labdának! Ha meg már sikerült elkapniuk, akkor meg összevissza dobálják egymás közt, mintha csak a Hűvösvölgybe mentek volna piknikezni. Úgyhogy ezen már jó pár kapuszétverés elúszott. De az ilyesmihez is hozzá kell szokni...

Nagyjából ennyi a lényeg a programról. Mint írtam már, a grafikája egyszerűen gyönyörű, semmi nagy túlbonyolítás, a közbeni – kapuszétverő – animációk is nagyon izgik, szóval minden nagyon stimmel meg összevág, csak kicsit könnyebb is lehetne. Akit érdekel ez a sport, vagy valami újat szeretne látni, igényes kivitelben, az szerezze meg, mert különben nem lenne meg neki. Általában minden lényeges dolog benne van (bár itt-ott szerintem van némi kavarodás a szabályok és a megvalósítás között). Szóval nagyon menő. A zenéje kissé idétlen.

ITS CRICKET
NIGHTOWL SOFTWARE

Mikor ezt a programot elindítottam, még nem tudtam, mire számítsak... De most már tudom, mi az hogy igénytelen, béna... Szóval elindítottam és láttam soksok töltögetés után hatszázmillió krikettzseni fejét bedigizve, meg még háromszor ennyi hiper-szuper krikett-jelenetet. Ezután kilencszázmilliárd beállítást el kellett végeznem, a 3(!) lemezt közben meg annyiszor cseréltem, hogy egyszerűen már megijedtem. MI LESZ EBBŐL?!

És mi lett? Miután egy teljes órám elment ezzel a gusztustalan időhúzással, valami szuperzseniális, vadállati grafikájú játék helyett mit látok?! A képernyő közepén van valami bedigizettnek tűnő figura, ami úgy néz ki, mint egy szénné égett csimpánz, a háttér valami idegesítő kék szín. Egy pár percig még nézelődtem, próbálkoztam valami gombnyomással, de szerencsére nem sokat, mert az még sokkal rosszabb volt, mint az állókép. Inkább gyorsan reseteltem...



Ez a program megint a gyönyörű példája annak, hogy minőség és ötletek helyett a digitalizálóhoz nyúltak segítségért a programozók... és kaptak is segítséget dögivel (mert az a sok digikép aztán tényleg igazán megható), de kéne ezen túl valami újat is nyújtani, mert ez így nem megy. És egy kis összehasonlítás a két programról: Az egyik egy visszafogott design, de minőségi munka, ötletesen megoldva az egész, míg a másik egy feltűnő design, de azon túl semmit nem nyújtó bénaság, ami legfeljebb gyűjtősnak jó (mondjuk annak se igazán, mert szennyezi a környezetet). Magyarul: kerüljük a nagy külsőségeket... És szerezzük be a Battle for the Ashes-t!

Andrej



AUDIOGENIC | A500-A1200

Battle for The Ashes
+ Jó grafika, nagyon jó játszhatóság
- Túlságosan is nehéz a győzelem

80%

TOWER of SOULS

Játszottál már a Cadaver I-II-vel? Nos, ezek voltak a legjobb 3D-s kalandjátékok Amigára (szerintem). Sokáig nem volt követője ennek a stílusnak (vagy csak én nem tudok róla), de most itt van a Kompart és a Black Legend jóvoltából a Tower of Souls. (Ne soul-j szám, nem fáy feyem!) Igaz, egyelőre csak a demo változat, de játszani már ezzel is lehet. Az ötletes introban egy lúdtoll írja le az előzményeket, melyek röviden a következők:

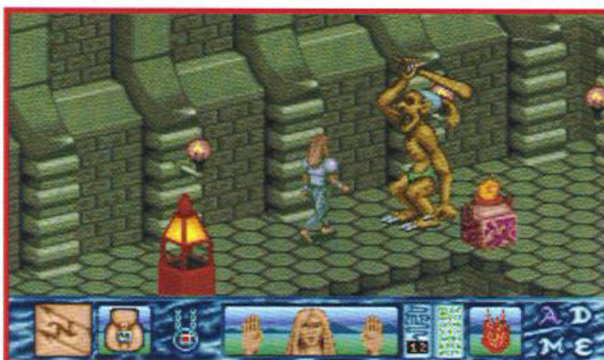
Chaybore birodalma békésen éldegélt, mígnem Baalhatrok, a démon el nem lopta a kőkör közepén őrzött kristályt. Ennek segítségével megnyitotta az átjárót, amelyen keresztül visszament a saját síkjára. Ezek után sötét korszak köszöntött a birodalomra. Egy viharos éjszakán egy hegyi farmer talált egy gyereket (kiről kiderült, hogy Maylor fia), és saját fiaként felnevelte. Amikor eljött az idő, a fiú találkozott valódi apjával, ki elmondta neki, hogy a birodalmat neki kell megmentenie, mert a démon egy gonosz esszenciát enged rá. A fiú kapott egy amulettet, egy varázskönyvet és egy alkimista készüléket (ez utóbbit potionok gyártása céljából). Persze a fiú rögvest ment ezekkel a zaciba... Öööö, sorry, ez a „Végbélszél és alfarhang" című folytatásos leányregényből került ide.

Szóval elindult a gyerek megmenteni a birodalmat, ment mendegélt, mígnem egy átjáróhoz ért. Ott nagyot kurjantott (nem úgy!), és átsétált ezen keresztül a démon erődjébe, ahol már várta őt a sok halálos csapda, csapóajtó és persze a sok-sok gonosz démonszolga.





Na igen. Persze a feladat nem is olyan egyszerű, mivel a játék egy egyszemélyes RPG. Hősünk lehet harcos vagy varázsló, illetve átmenet ezek között, aminek arányát egy tolókával tudjuk meghatározni. Az alaptulajdonságok (erő, bölcsesség, AF, DF...) kijelzése nagyon látványos, és ez jellemző az egész játékra. Ezen a képernyőn lehetséges még egy előzőleg kimentett játékállás betöltése is (fent, a bal oldali körre clickelve). A játékot a jobb oldali tornyot választva kezdhetjük el.



És máris megpillantjuk kedvencünket, Treeac-t, ki egykedvűen ácsorog a játéktér közepén. Hogy mozgásra bírjuk, vigyük a kezet rá, úgy derékmagasságban. A jobb gombot megnyomva kapcsolhatjuk ki-be a „virtuális joystickot", az ilyenkor megjelenő gömbbel tudjuk irányítani Treeacot. A színe (zöld és piros) azt indikálja, hogy egy ellenség elég közel van-e hozzánk. Ha a virtuális joystick be van kapcsolva, akkor a bal egérgombbal az aktuális fegyvert, a jobb oldalival pedig az aktuális varázslatot tudjuk használni. Hogyha pedig ki van kapcsolva (kéz), akkor a ballal tudunk ikont aktiválni, kaját és cefrét felvenni a földről (a virágokon át kell gyalogolni a felvételhez!), a jobbal pedig az ikonokat tudjuk lapozni (pl. varázslat kiválasztása), illetve át tudunk kerülni a státusz (kajálás, értékek megnézése, gyógyítás, pakolászás), alchemy (varázsitalok mixturálása) és az automap képernyőkre.

A menük balról jobbra:

Barna gomb: lenyomva tartva rajta a bal egérgombot és közben mozgatva az egeret (vagy csak nyomogassuk rajta a jobb gombot), ki tudjuk választani, hogy melyik képernyőre kerüljünk akkor, ha a mellette levő ikonra nyomunk a jobb gombbal.



Erről szóltam az imént. Hogyha itt a státusz képernyő kiválasztása látszik (hátizsák), akkor a felvett tárgyakat egyből be is tudjuk pakolni oda.

Amulet: ha teljesen töltve van delejjel, akkor vörös a színe. Ilyenkor a bal gombbal rábökve kibocsátja magából a delejt és mindenki megpusztul körülöttünk (olyan, mintha bableveses fartot nyomnánk a tömött buszon). Egy idő múlva magától feltöltődik.

Kezek: ha valamire rágyalogolunk és az felvehető tárgy, akkor megjelenik a kezünkben. Célszerű mindjárt beszórni a hátizsákba.



Fej: itt fickónk aktuális egészségét követhetjük figyelemmel. Ha már nagyon hasonlít egy jó fogyókúrareklámhoz, akkor etessünk Treeac-kal egy kis kaját vagy piát, esetleg alkalmazzunk healing potiont.



Varázskönyv: bal gombbal nyithatjuk ki, illetve csukhatjuk be. Lenyomva tartva rajta kiválaszthatjuk az alkalmazni kívánt varázslatot (egér jobbra-balra). Az egér felle mozgatásával pediglen a varázslat szintjét állítgathatjuk be. A könyv lapjainak színe jelzi a spell erősségét (lásd később).

Aktuális varázslat: az aktuális varázslatot jelzi ki.
Az itt látható betűk jelentése a következő:

- A – Attack (támadó): a támadó varázslatok közül lehet válogatni.
- D – Defence (védekező): ua. mint fentebb.
- M – Morphing (átalakító).
- E – Equipment (felszerelés).



A státusz screen

Ide bejutni a hátizsákra nyomva (a kezet!!), visszajutni a játékképernyőhöz pediglen a jobb felső sarokba kattintással lehet. Ez a screen kb. ugyanaz, mint a játékkezdő-képernyő. Eltérés a hátizsák, mely korszerű és praktikus elrendezése jól mutatja a korabeli ipari fejlettségi szintet. A legtetején van a legérdekesebb szerkezet, egy varázsital gyártó kézi-készülék! Ide klikkelve jön elő az alkimista képernyő. A hátizsákban kotorászni a megszokott módszerrel lehetséges. Figyelem! A kardot NE rakjuk harcosunk kezébe! Én ugyanis azzal kezdtem a játékot, hogy a kezébe nyomtam fegyverét (nem azt!), és csodálkoztam azon, hogy miért nem tudom lecsapkodni az ellent. Szóval hagyjuk csak az oldalán. Kajálni úgy tudunk, hogy az ételt/italt a bal oldali kutyuska fejéhez visszük. A karakter aktuális értékeit a jobb felső kör bizgerálásával lessenthetjük meg. Megjegyzem, hogy némely kenceficét is ezen



a képernyőn lehet használni hősünk sebei begyógyítása céljából. Játékállás menü a kutya alatti kockára klikkelve jön elő. Hozzá kell azonban tenni, hogy a lemez tartalmához való hozzáférés csak bizonyos számú aranypénz beinvesztálása után lehetséges! A szükséges mennyiséget a barna számok jelzik. Erről a képernyőről a bal felső sarokba levő tégla megpiszkálása után kerülünk ki.

Az alkimista screen

Na, itt lehet kotyvasztani mindenféle varázspotiont. A bal oldalon láthatjuk a fermo inhibillirátoros lábgáz meghajtású Mix with Me! V2.0-ás lepárlógépet, mely alkalmas mindenféle varázsfőzet legyártására! A művelet roppant egyszerű, a növénytálca melletti betűket kiválasztva megnézhetjük, hogy mely varázslatokat tudjuk elkészíteni (a betűk jelentése ugyanaz, mint fent). A legalsó C betűvel scrollozni tudjuk hátizsákunk rekeszeit, így egyből elpakolhatjuk kész löttyünket, vagy berakhatjuk a megfelelő rekeszekbe az összegyűjtögetett növényeket. Ha kiválasztottunk egy nekünk tetsző varázslatot, a következő művelet az erősség meghatározása. A színek növekvő sorrendben: zöld, kék, piros, ezüst, arany. Ha ráklikkeltünk a nekünk tetszőre, megjelennek a szükséges hozzávaló növények, a katalizátor, víz és vér adag és a hőfok. Az alkotórészekre klikkelve megkapjuk azokat, és bedobálhatjuk a gép rácsos dobozkájába. Víz és vér adagokat is hasonló módon juttathatunk a kamrába, valamint a hőfokra nyomva az is beállítódik. A műveletet a páros dugattyú melletti kar meghúzásával indíthatjuk el. Ha már kedvünkre kimixturáztuk magunkat, a felső kis



téglalappal visszatérhetünk a hátizsák képernyőre. A vérrel egyébiránt jó lesz takarékoskodni, mert ez bizony a saját érrendszerünkből lesz lecsapolva és az egészségünkre nincs túl jó hatással a túlzásba vitt ércsapolás.

Még egy dologról szeretnék szólni, ez pedig a zárak kinyitása. Cél a kulcsot (ha már szereztünk) vagy álkulcsot (ezeknél meg kell keresni a megfelelő pozíciót) körbeforgatni a zárban. Vannak még zárak gyanánt különféle trükkös szerkezetek, amik néha kapcsolókként is funkcionálnak (pl. a forrásoknál, amiket feltétlenül ki kell kapcsolni!). Itt a próbálkozás nevű tudományos módszer segíthet.

Ennyi ismerettel már el lehet kezdeni játszani, most már csak a használható varázslatokat írom le.

Destroy Magic: az ellenséges varázslatokat semlegesíti.
Invisibility: láthatatlanság.
Freeze: fagyasztás.
Unseen Servant: normál úton elérhetetlen tárgyakat szerezhetünk meg ezzel. (Ha jól értettem.)



Shield: pajzs.
Fireball: tűzgolyó
Enchant Weapon: a kardunkat tuningolja fel egy kissé.
Enchant Armour: a páncélunkkal teszi ugyanezt.
Haste: gyorsabban mozgunk tőle.
Blind: vakság.
Lightening: villámlás.
Master: befolyásolja az ellenfél agyát, így azután az mellettünk fog harcolni.
Dissolve: egy kis savval csinál az ellenségnek meleget.
Illusion: a rejtőzködést segíti elő.
Fear: rettegést kelt.
Slow: lassítja az ellent.
Deflect: pajzs nyilak ellen.
Transform: patkánnyá változhatunk.
Intagibility: szellemszerűek leszünk.
Heal: gyógyítás.
Food: az energiánkat tölti fel.
Levitate: vizek felületén mászkálhatunk.
Stone flesh: a húst kővé változtatja.



Végül a szokásos szubjektív értékelés. A játék felettébb érdekes, sőt jó! Elég hosszú ideig eljátszogatnék vele, ha egy tragikus félreértés következtében nem adtam volna el kedvenc kis 1200-asomat. Ez a program betölti az ügyességi / fantasy keverékjátékok hiányát Amigán. A kezelése könnyű, gyorsan megtanulható, a játékmenet nem unalmas, nem unható meg hamar. Előnye még a HD-re installálhatóság, ami manapság alapkövetelmény az ilyen szintű játékoknál, de floppyról játszva is meglepően kevés töltési idővel találkozunk játék közben. A játéktér kidolgozottsága nagyon jó, szép és áttekinthető. Az erődben mászkálva egyaránt találkozhatunk ügyességi és logikai feladatokkal, valamint korrekt az automap rendszer is. Talán a tárgyak használata az, amivel spóroltak egy picit a készítők (legalábbis a kezdő szinteken és megint csak a Cadavert véve alapul). A potion gyártás nagyon jó, és kiválóan eltalált dolog. Viszont a pénzbe kerülő játékállás nekem kissé nem tetszik, bár az is igaz, hogy így jobban át kell gondolnunk cselekedeteink ésszerűségét és jobban oda kell figyelnünk a játékra. Remélem, hogy a V0.9-es demo verziót hamar fogja követni a végleges változat.



Jon

A játékban használatos billentyűzetfunkciók
SPACE: virtuális joy on/off.
Z(Y): varázskönyv lapozása előre.
X: varázskönyv lapozása hátra.
C, V, B, N: varázslat fajta (A, D, M, E) kiválasztása.
SHIFT: egymás után jelöli ki a fajtát.
Jobb és bal Amiga: varázskönyv kinyitás és becsukás.
P: pause.

Valamint van még egy cheat key is, amivel kifogyhatatlan lesz az egészségünk, de ezt csak nagyon chicken lamer emberek használják akkor, ha valóban SEGÍTSÉGre van szükségük.

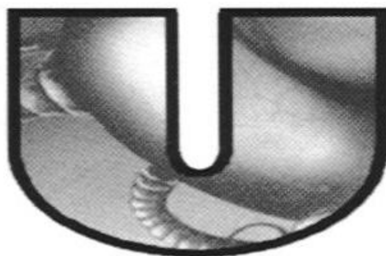
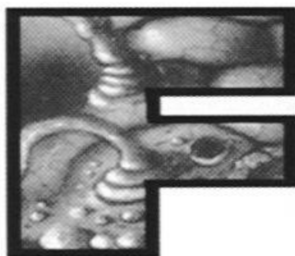
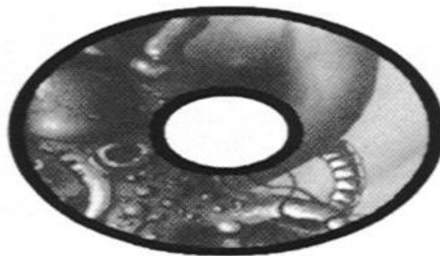


BLACK LEGEND | A500-A1200

+ Szép, jó és játszható, valamint izgalmas is.

- Most így hirtelen semmi...

92%

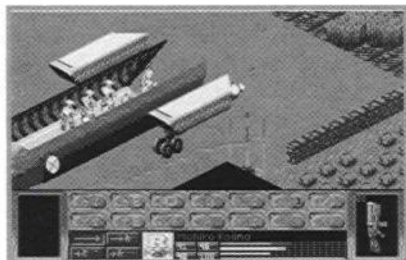




UFO

ENEMY UNKNOWN

Az idegenek megint támadtak... A biztonságos föld alatti óvóhelyekről feljövő embereket az állomás parancsnoksága későn riasztotta, már nem volt visszaút... A kijáratot teljesen elállták a kívül emberszerű, de belül kíméletlen és hideg embergyűlölettel beoltott lények. Az embereket csak egyetlen dolog menthette meg, amit az ügyesebbek már elő is vették és védekezően tartottak maguk elé... Akik legelöl utaztak a magától járó lépcsőn, már észre is vették az első zsákmányra éhes kreatúrát, kinek rövid idő múlva csalódottság jelent meg a feje elülső részén.

- Hé, Zsiga!! Te elkaptál egyet is? - kiáltott oda az egyik társának.
- Nem, Gazsi. Mindnek volt jegye vagy bérlete! Ezt a pechet!



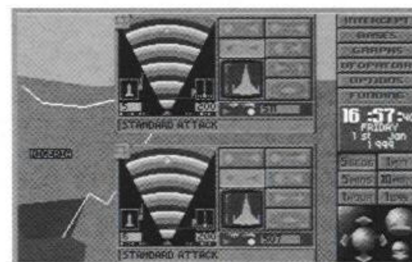
Ne ijedjetek meg, az UFO című játékban nem ilyen humanoidákat kell legyőzni, hanem valódi földönkívülieket, kik a Föld teljes elfoglalására törekszenek. A történet régen kezdődött, pontosan 1999-ben, amikor is egyre gyakrabban jelentek meg UFO-k az esti égbolton. Az emberek milliói rettegtek, hiszen a tárgyakat irányító lények terrorizálják a lakosságot. Igaz, Japán 1998 augusztusában létrehozott egy katonai egységet (a Kiryu-Kai-t) az idegenek ellen, de ennek hatásfoka a minimális szintet sem érte el. Nyilvánvalóvá vált, hogy ezt a problémát nem tudják különálló országok megoldani. 1998 december 11-én a legfejlettebb országok megállapodtak, hogy együttes erővel létrehoznak egy szervezetet, melyet az országok legjobb pilótái, katonái, tudósai és mérnökei alkotnak majd. A nemzetközi szervezet neve: XCOM.

A szervezet főparancsnoki tisztje pedig Te lehetsz, amennyiben megveszed ezt a nagyszerűen csodálatosan teljesen tökéletes gamét. (Na jó, a tökéletesség azért némileg túlzás volt.) Te irányíthatod az UFO-vadászatot, rendelkezel az összes embered felett, mind erősebb fegyvereket és páncélokat kísérletezhetsz ki az idegenek ellen. Megtisztíthatod az idegenektől a terrorizált városokat, teljes idegen járműveket foglalhatsz el, kivallathatod a fogságba esett lényeket, hulláikat pedig felboncolhatod. Létrehozhatsz bázisokat a Föld fontosabb városaiban (igen, itt Budapesten is!), így egyre hatékonyabban fogod megsemmisíteni ezeket a gonosz és kíméletlen kreatúrákat, végül pedig eljutva a Marsi bázisukra, elpusztíthatod az idegenek fészkét is.

Többek véleménye szerint az ilyen típusú (Amigán leginkább a Sabre Team hasonlít erre) játékok leges-legjobbika ez a program. Erről magam is meggyőződhettem, hiszen hatalmas sikerélményt nyújt lelőni egy repülő csészealjat. Ennél már csak egy Sectoid (a „klasszikus" humanoid-forma) fejbelövése okoz nagyobb örömöt. Persze ahogyan haladunk előre a megnyert csatákban, úgy kapunk egyre nehezebb ellenfeleket, akik gyakran mentális úton is támadják embereinket (kiknek persze gyakran jár előléptetés). A játék teljes leírását már megtette Commander Pellus, mégpedig a PC-GURU 94/3-as számában, így én már csak pár ismertető mondatot szeretnék írni.

Az UFO nagyon jól áttekinthető mind a csatákban, mind pedig a bázisok irányításánál. A csata 3D-perspektívában játszódik (több szinten is), az embereket kényelmesen és gyorsan irányíthatjuk a képernyő alján elhelyezkedő ikonsorral. A harc körökre van osztva, ami annyit tesz (kezdőknek mondom), hogy minden egyes embernek (meg aliennek) meghatározott számú mozgáspontja van. Egy karakter addig tud mozogni (nem feltétlenül menni, hanem pl. kibiztosítani egy gránátot, lőni a fegyverével...), ameddig el nem fogy ez a pontérték. Ha az összes embernél elfogyott ez, akkor jön az ellenfél. Ezenkívül akad még ilyen pontozásos értékkel kifejezett tulajdonság bőven, és ez mind-mind befolyásolja az adott ember (vagy idegen) viselkedését.

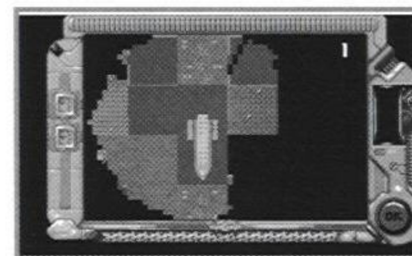
Ez a program kötelező mindenkinek aki már játszott ilyesmivel, de azoknak a joystick-huszároknak is, kik ki akarják próbálni más agyidegpályáik kapcsolási gyorsaságát is. (Nem is szólva azon fajtársaimról, akik legszívesebben atomannihilátorral irtanák ezeket a kis undorító, gonosz, szemétláda lelketlen



férgeket!!) NON-AGA tulajdonosok ne sírjatok! A Microprose gondolt rátok is, így már MC68000-es Power Enginén is irthatjátok a betolakodókat!! Igaz, az A500-as verzió „kissé" lassú, valamint csupán egy save-file-t kreál, így nem kompatibilis az AGA-s változattal.

(A program (AGA) kapható kis hazánkban is, de nem írom le hogy hol, mert Bear velem fizetteti ki a reklámdíjat. Azonban ha feladsz egy válaszborítékos levelet, akkor megírom neked.)

Jon



MICROPROSE | A500-A1200

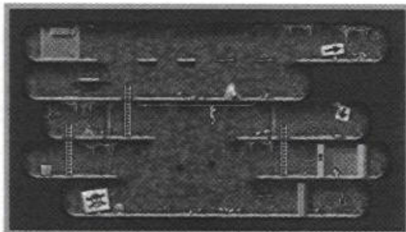
+ E játékstílus királya (nem csak) Amigán.

- Kissé (!) lassú A1200-on (az 500-as verzióról nem is szólva)!

90%

BENEFACTOR

A Merry Men-ek voltak a galaxis legboldogabb lényei, és ebben nagy szerepet játszott a csodálatos Szivárványgép, melyet ők építettek. Egy nap azonban látogatók érkeztek a szomszédos fejlődő orszá – izé, bolygóról. A Merry Man-ek – mivel alapvetően barátságos nép volt – megmutatták nekik többek között csodálatos gépezetüket is. Bár ne tették volna! De megtették. Az éjszaka ellopták a gépet és eltűntek az őrzői is! (Ez biztosan abból adódott, hogy a Merry Man-ek nyel-



vén a „szivárvány" és a „szalámi" szóképe közel azonos – a fordító.) Ám a volt őrzők közül néhányan meg tudtak lépni egy kis hajón, és űrmorzén S.O.S. jeleket (Save Our Sywarvan) adtak le. Ezt fogta készülé-

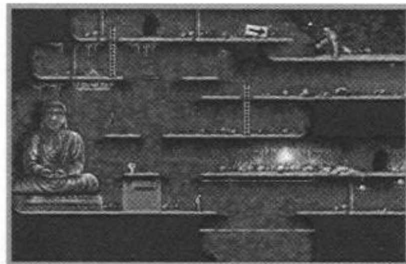


kén a szektorban bóklászó Ben E. Factor is, ki az ügyeletes SpaceHero szerepét játssza. A megszökött Merry-k elmondták, hogy a gépet az idegenek a holdukra vitték a többi Merry-őrrel egyetemben és a kedvenc háziállatkáikkal őriztetik. Természetesen Ben nem ijed meg ettől a feladattól és már száguld is a hold felé...

Ez lenne a Benefactor nevű csoda előtörténete, melyet persze némi képi aláfestés is kísér az introban. Ugye min-



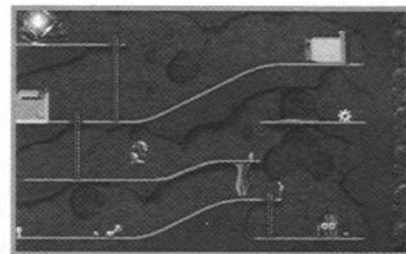
denki ismeri a Lemmingset? És ugye nem gondoltátok volna, hogy hasonló stílusban ki tudnak adni újat és hasonlóképpen játszható programot? Pedig itt van az élő példa erre! Hasonlóan kis figurákkal



hasonlóan nagy logikai/ügyességi feladatok megoldása a cél itt is. A kis Merry Man-eket el kell juttatni a kijáratot jelző teleportig, ehhez meg kell szerezni börtönük kulcsát, viszont ehhez nélkülözhetetlen az ő segítségük is! Vannak ugyanis olyan helyek, kapcsolók, ahova csak ők tudnak eljutni (sok helyen fel kell dobni őket az aktuális helyre). A piros színű Man-ek a barátaink, ők minden esetben segítenek nekünk (ha szükséges), de vannak depresszióba esett, gonosz kék színűek is! Ezek nevetés helyett gonosz kacajt hallatnak kiszabadulásukkor és általában öngyilkosok is lesznek (mennek az orruk után). Ez azért kínos, mivel egyetlen lény elvesztése egyenlő a game over-rel. Azonban a gonosz kékeket át tudjuk festeni pirosra, mégpedig a Nagy Átfestőgép segítségével, amibe előbb a tintát kell beletölteni. A gép automatikus rendszere érzékeli az alatta áthaladó Kék Merry-t, és az átfestés azonnal megtörténik. Az ily módon létrehozott piros már barátként viselkedik. Ez azonban csak egy a sok logikai fejzúzó közül (egy pályán például az eltörött létrát kell megjavítani egy piros és egy valami segítségével).



A gépet és a Man-eket őrző háziállatok említésekor Ben biztosan nem gondolt oly kreatúrákra, amikkel küldetése során találkozik. Van itt Mászó-Böfögő, Óriáspók, Mayom (hasonló a földi majmokhoz), Tűzokádó, Földygiliszta, Múmya (nem az SPéter) és még sokféle ebenguba lény, kik az életére törnek majd. Szerencsére legtöbbjük elől el lehet bújni falmélyedésekben, illetve vala-

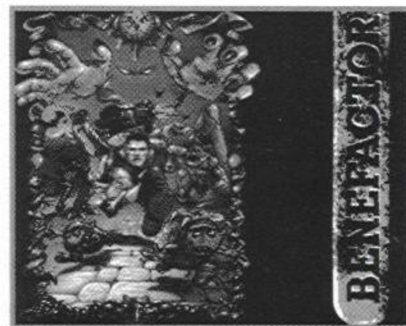


milyen módozattal el lehet kerülni őket (azokat?). Találhatunk még gyémántokat (pontszám) és vöröskeresztes ládákat (egészség - az alsó csík jelzi) is a felhasználható tárgyakon kívül.

A pályák különféle világokra vannak osztva, (pl. egyiptomi...) és minden sikeres küldetés után kapunk egy passwordot (szerencsére). A megoldásokhoz elengedhetetlenül szükséges agyi kapacitás mellett bizony a reflexeinkre és az ügyességünkre is szükség van, hogy az összes Merry Man-t kijuttassuk börtönéből. Kíváncsi vagyok, hogy lesz-e a végefelé olyan hatalmas pálya, amit a scrollozható térkép nagysága sejtet...

Összefoglalva: szuper! Sőt, teljesen jó! (A legjobb!) Cool² stb... Akinek Amigája (vagy Amigaklónja) van, annak Benefactor nélkül nem teljes az élete!

Jon



PSYGNOSIS	A500-A1200
+ Vannak **BEN**n**E FAC**ér kis lények, logikai és ügyességi feladatok. Mindez teljesen jó! - Micsoda **TOR**túra!	92%

BOROBODUR

Nosztalgiázni jó dolog, mivel ilyenkor újra átélhetjük azokat a múltban történt csodálatos dolgokat, melyek mára már csak kellemes emlékeket ébresztenek bennünk. Például amikor én kisgyermekkoromban beleültem egy méhecskébe, amikor majdnem elütött a villamos vagy mikor közölte a lány, hogy nincs rám szüksége. Így van ez a számítógépes játékok terén is, bár sok júdás PC-s mostanra már fújolja és köpködi egykor szeretett Amigáját, ki bevezette őt a digitális paradicsomba. Emlékszem, én még chicken (a letűnt rezsimben a hájfejek még „lamer"-ként hívták ezt az osztályt és megkülönböztető jelként sárga joystickot kellett hordaniuk) amigás koromban szinte kizárólag a ticsung-ticsung és ugrabugra típusú játékok híve voltam, de gondolom ez nem meglepő, hiszen jómagam is a Vidám Parki Phoneix-en és társain nőttem fel. (És költöttem el n×5 Ft-ot.) Igaz, hozzá kell tenni, hogy bizony Amigán a kezdetekben, amikor még csak ún. krékerektől lehetett új stuffhoz jutni, bizony jobbára csak

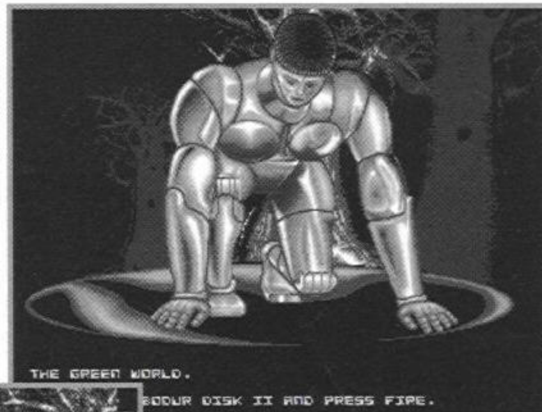




ilyen gamék léteztek. Valljuk azonban be, ezek a játékok akkoriban vágyaink netovábbját képezték, és még az egyre pusztítóbb Lamer Exterminator járvány sem tudott minket meghátrálásra késztetni e játékok beszerzésében.

Azonban most már eltelt egy pár év, és a minőségi követelmények bizony eléggé megváltoztak. Sajna ezt a cégek nem minden esetben veszik figyelembe, például ennél a proggynál sem.

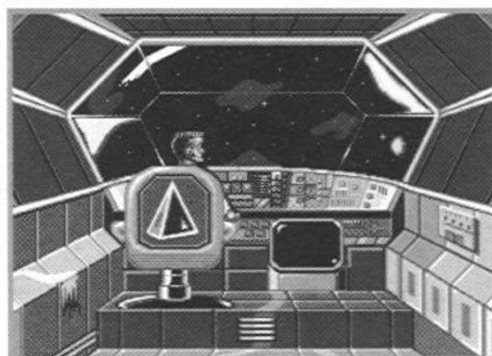
Az intro igen mellbevágó(an ronda), de szerencsére opcionálisan átugorhatjuk az egészet. Azért röviden elmondom azok kedvéért, kik nem éreztek elég lélekjelenlétet a megtekintésére. Szóval utazgatunk az űrben, igen csak ronda űrhajónkban, ahol mindenféle fények villognak össze-vissza. (A zene azért tűrhető.) Hopp! Ebben a pillanatban üzenet érkezik a konzolunkra a bázisról, miszerint a 7. szektorban a folyosón öt őr és két cyber drone fexik megpusztulva. Az őrült doktor megszökött a bolygóról, a neve Ragnova (itt a dokit láthatjuk profilból), és igen magas az intelligencia-szintje. Minden áron meg kell állítani (leszázalékolt áron)! Az utolsó információk szerint a Borobodur nevű bolygóra menekült, ahol egy szerkezeten dolgozik, amivel sötétségbe borítja a bolygókat (Windows '99?).



Ezután kívülnézetben láthatjuk amint űrhajónk száguld Borobodur légköre felé (ez már jobb), és végezetül egy futó sziluett jelenik meg parallax háttér előtt (ez a legjobb).

Maga a játék névbekéréssel indul, ami nélkülözhetetlenül fontos a game over képhez, ahol is egy sírkövön láthatjuk viszont a nevünket.

Első világ a Green World. Megszemlélhetjük kék páncélba bújtatott daliás alakunkat, aztán kezdődik az action! Máris feltűnik a lézerflintás (inkább injekcióbelövő pisztolyos) hős, a félelmetes szörnyekkel teli idegen világban. Induljunk el és meglepődünk, mert igaz, hogy a színvonal vicinális, de a játszhatóságot ez egyáltalán nem befolyásolja! Akinek lelki szemei előtt egy csak arcade játék képe jelenik meg, azoknak szemüveg gyanánt elmondanám, hogy itt bizony vannak még kapcsolók, liftek, kerekek és még ki tudja, hogy micsoda szerkezetek logikai feladat célzatából. Ezeket általában a joy lefele húzásával tudjuk aktiválni. Persze ellenfél is akad bőven kukac, alien-fej, víz, tüske és bogár képében. A folyamatos tüzeléssel vigyázzunk, mert KGST gyártmányú fegyverünk egy idő után felhevül, amitől kitágul a csuttantyú oldalsó ficeréje és nem tudja működésbe hozni a dobbantyú bal felső lengettyűjét.



Szó, ami szó, az introt egy meglepően kellemes játék követi, ami képes lehet arra, hogy lekösse agyunk non-vegetatív szinaptikus idegpályáit fél-egy óra erejéig. A grafika sajna nem a legcsillogóvillogóbb, de azért nem ront semmit azon az élvezeten, amiben részesülhetünk e program által.

Jon

VISION	A500-A1200
- Kicsit ronda a grafikája (inkább a mozgás és az animáció) + közel sem egysíkú játékmenet.	75%

autománia

Wöm-wöm! Tutututúúúúúúúú! Vigyázat, GURUlunk! Itt van a motorizált GURU első száma, nyihognak a lóerők, berregnek a motorok, a gáz padlóig nyomva (nem az ára), gőznyomás a maximumon! Ma három program indul a versenypályán, az öldöklő küzdelemben (szegény joynak mindenképpen az). Lássuk az elsőt!

POWERDRIVE
U.S.GOLD

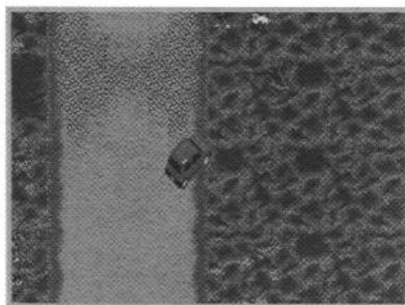
Ha valaki hirtelen csöppen bele a játékba, úgy gondolhatja, hogy a híres KGST futamba került, hiszen szegény autó bizony eléggé Trabant Comby-szerű jelleget öltött. De nem csak maga az autó kinézete ilyen, hanem a pályán való viselkedése is, ahol is töfög-pöfög és csavarok esnek ki belőle. Mielőtt azonban nekiállnánk „hajrá, Ványadt Bácsi!"-t kiabálni, érdemes közelebbről is megnézni a játékot.



Ha a főmenüben Practicét választunk, akkor rögvest négy autó között nyílik lehetőségünk válogatni, melyek a következők: Mini Cooper S, Fiat Cinquecento Turbo, Renault Clio Williams (ezt külön neked ajánlom, Gabi!) és egy Wauxhall Astra GSI 16V nevezetű csodagép. A formája sajnos az 1999. V. 3-án bevezetett Uniformizálási Törvény miatt mindegyiknek egyforma, de ez ne zavarjon senkit. Az autók átfestését a joy fel-le ráncigálásával érhetjük el. Említésre méltó még az, hogy az



Optionsban kétféle (rotational & directional) irányítási mód is beállítható.



A játék felülről-oldalról nézőpontos megoldású, ami azért némileg jobb térélményt és pálya-áttekinthetőséget nyújt, mint a csak felülnézetes megoldások. Igaz, ezt is meg kell szokni, de tíz perc után már biztonsággal lehet száguldozni mindenfelé (a falnak, az ellenfélnek...). Csak azt sajnáltam, hogy a nézők közé nem lehet behajtani egy jó kis futóverseny előidézése céljából, mindenesetre az útjelző pöcköket nyugodtan elsodorhatjuk. Az nagyon tetszett, hogy kanyarodásnál fordul az első kerék! A játék megunási időintervallumát kitolja az, hogy nagyon sokféle pálya van,és mindegyik tartogat némi meglepetést.

Természetesen kedvenc autónk sérülhet is, és ezt a versenyeken összeharácsolt pénzünkből ki is kell javítanunk, ugyanis ha egy rész (motor, kerekek, váltómű...) felmondja a szolgálatot, az végzetes következményeket vonhat maga után. (Nekem nem volt pénzem megjavíttatni 100 %-ra a lámpákat, és pont egy esti verseny következett, ahol is mindössze egy ovális részt látsz a pályából. Nos, pár ütközés után bizony töksötétbe maradtam!) Verseny közben felszedhetünk még természetesen ajándékokat is, ezekkel növelve túlélési esélyünket. Erre a játékra a %:68.

HIGH OCTANE
Fry-Up

Kedvenc és zseniális programnyelvemen (AMOS) kódolták ezt a reMc kis játékot, ami alapvetően két emberes küzdelemre épül (persze ember/computer felállás is lehetséges). Az introban megtekinthetjük a legújabb Oszmán-Török embercsempész automatát, amint egy szerencsétlen naiv fickót egyszerűen eltüntet. Ezekután már maga a játékképernyő látványa borzolja fel gyenge idegrendszerünket. Itt ha nem nyúlunk semmihez, a program elkezd Demozni, de gondolom sokan játszani is fognak vele. A verseny 1-9 körön keresztül folyhat két egymás melletti ablakban a képernyő tetején, teljesen felülnézeti megoldással. Az autók engem inkább csiborka bogarakra emlékeztetnek, de ez illik is a pályák hangulatához. Nekem tetszett ez a program is, jól irányítható és játszható és figyeltek olyasmire is, hogy pl. az autó kereke nyomot hagy a homokban. A játékképernyők mellett még kijelzésre kerül a térkép, benzin mennyisége és a sérülés mértéke is. Ez a program számomra
60%.

ROADKILL
Vision

Ez a darab bizony magasan veri az előző két alkotást, de ezt könnyen teheti AGA-s létére. Mind a körítést, mind pedig magát a versenyt profi módon csinálták meg, 3D-s grafikákkal és egyebekkel körítve (így indokolt a 3 lemeznyi méret). A hangulat teljesen jövőbeli, csak a kocsik (6 féle) különbözhetnének egymástól másban is, nem csak a színükben. A küzdelem dual-playfieldes képernyőkön zajlik, igencsak látványosan kivitelezve gyilkolhatjuk halálra a többieket (vagy éppen magunkat). Persze fegyvert is szerez-



hetünk autónkhoz, és ezzel sportszerűbbé tehetjük a versenyt. Nem hiányzik a többi ajándék (gyorsító, stb.) sem. Minden verseny elején kapunk tippeket (kill kill kill!) és infot a pályán fellelhető ajándékokról. Ez egy igen kultúráltan megtervezett és megcsinált felülnézetes autóverseny, minden AGA-man-nak beszerzendő!
%:80

Jon

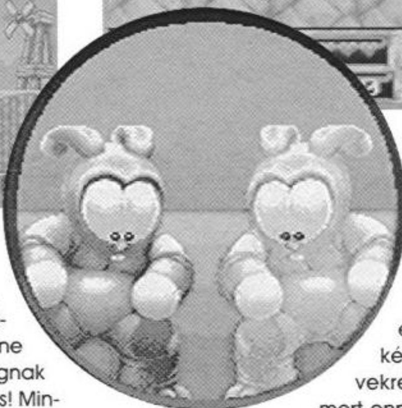
QUICK THUNDER

A hatalmas Nyúlbirodalomban egy napon kiürültek a réparaktárak, az összes felhalmozott csemege eltünt!

Mi lehet rettenetesebb katasztrófa a nyuszi társadalomban annál, hogy elfogy a répa! Mert mindenki tudja, hogy a karalábé, káposzta és a többi zöldféle meg sem közelíti a sárgarépa édes zamatát. Nem is szólva arról, hogy ebben van az egyik A-provitamin, a karotin! Ennek hiányában iszonyatos betegség, a Farkasvakság ereszkedhet a népre! Quik, a hős nyuszi elindul, hogy megfejtse a rejtélyes esetet, s megmentse társait a biztos pusztulástól...







Egy újabb mászkálós játék a Titus „tollából". De a Quik the Thunder Rabbit nem csak egy a sok közül! A grafika, a gyorsaság és a zene is jó, ami sajnos manapság ritkaságnak számít az Amigás game-k körében is! Minden megvan ebben a játékban ami a jó szórakozáshoz szükséges. Gyorsan, azaz időre kell teljesíteni a szinteket, ami eleinte nem jelent gondot, mert csak a kijáratot kell megtalálni. Viszont az egyre nehezedő pályákon további feladatok megoldására is szükség lesz a szint megoldásához. Még szerencse, hogy a teljesített szintek után password jár, hogy ne kelljen újra meg újra elölről kezdeni! Az animációkkal színesített humoros és kedves hátte-



rekkel tarkított pályákon a legkülönfélébb ellenfelek próbálják feltartóztatni a rohanó nyuszihőst, akinek emellett még egyéb gondjai is vannak, hiszen saját élátását is biztosítania kell. Nem elég, ha az életerejét jelképező szívekre ügyel, mert ennie és innia is kell, nehogy elpusztuljon! Az ellenfelek elpusztításával mindig lesz elegendő ereje, hogy folytassa útját, de meg kell találnia az egészséges egyensúlyt is, mert az idő gyorsan telik, nincs idő személyes háborúkra, egyéni felderítő akciókra! Quik meglehetősen sajátos módszerrel, cigánykerekezve tudja kiirtani ellenfeleit. De mivel ez meglehetősen szédítő testgyakorlat, nem tud folyamatosan pörögni! Ezért ha nincs veszély, inkább rohan mint a nyúl. Főleg ha turbósító vagy óriásit ugrató löttyöt talál! Ilyenkor senki nem állhat útjába (kivéve a falat)! Csak az a kár, hogy a hatás gyorsan elmúlik...

A feladatok megoldásaihoz néha a legelképesztőbb helyekre kell fel- vagy betornásznod magad, szóval ne számíts gyors győzelemre! Szükséged lesz alapos felderítő célú áldozatokra is, hogy a nagy rét próbatételei után megálld a helyed! Mert a sivatag, a hegyek, a jég országa, az óceánok és a tenger is várja e hős rágcsálót, hogy elérje a varázslatos kutat, s teljesítse magasztos küldetését!

Mi mást tanácsolhatnék?! Egy percig se habozz tovább, fogd a joyt és fuss, mint a villám!

Lily



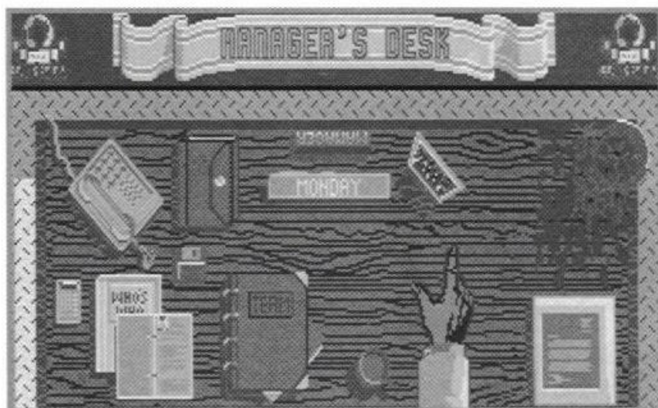
TITUS	A500-A1200
+ Szuper gyors. - Az órák elérése olykor szinte lehetetlen.	81%

SUPER LEAGUE
MANAGER

Mikor elindítottam a programot, főcímképernyőnek a jó öreg Emlinhjúdzsiz soccer képe fogadott, természetesen más felirattal. Nahát, ez meg hogy került ide? De azért lehiggadtam és tovább vártam. Egy asztal felülnézeti képe fogadott. Volt azon minden, a telefontól az aktákon keresztül a dísznövényig és a csésze kávéig minden. Első dolgom az volt, hogy mindent gyorsan végignyomkodtam... és nagy meglepetésemre a növény fölött megjelent egy kancsó és megöntözte becsületesen azt. Ennek nagyon örvendeztem, a másik meglepetés az volt, hogy meg lehet inni a csésze kávét! Na, igazi menedzserként kezdtem érezni magamat (főleg az asztal tetején levő manager feliratú táblától), kényelmesen hátradőltem a székben, hintázgattam, és kezdtem kipróbálgatni a dolgokat. És kezdtem kicsit megmérgesedni... persze alaptalanul, mert csak a saját hülyeségem miatt nem jöttem rá elsőre a dolgokra. A kávé meg elég gyorsan elfogyott. Mindegy.



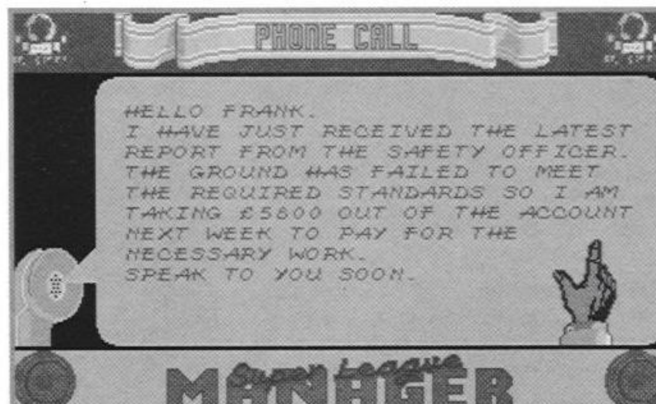
Szóval az asztal tele van mindenféle dologgal összevissza, nézzünk szét egy kicsit. Általában egy gombnyomással tudunk használni mindent. A képernyő bal szélén látható egy kis számológép, ami a kiadásokat, bevételeket hivatott követni nekünk. Itt a nézésen kívül semmit nem tudunk csinálni, egy klikk a képernyőn bárhol és máris ismét a csodálatos bükkfaasztalunkat bámulhatjuk. Efölött van a telefon, amivel vagy hívhatunk valakit vagy a hívásokat fogadhatjuk. Ha minket hív valaki, a gép egy elég halovány csiripelő hangot ad ki magából, úgyhogy érdemes elég hangosra venni a hangot. A központ-vagy-titkárnő mindig megkérdezi nagyon udvariasan, hogy akarunk-e most beszélni az illetővel. Én még eddig soha nem mondtam nemet, de nem hinném, hogy bármi is történne ellenkező esetben. A telefontól jobbra, egy nagy bordó dossziéban vannak az állások, milyen meccsek következnek. Itt sem tudunk semmit csinálni, úgyhogy itt is csak egy gombnyomásra szorul a tevékenységünk.



A telefon alatt két szürke dosszié is van, ezek közül a felső a Who's who (Ki kicsoda), itt a bajnokság összes 4 részlegének összes csapatának az összes emberéről tudhatunk meg információt. A részlegek és az emberek közt a jobb felső sarokban levő kapcsolóval tudunk váltani (A csapatokat a névre klikkeléssel választhatjuk ki). Még van itt két lehetőség, a füzet jobb szélén, az egyik a Bid, a másik a Scout. A Bid-del az ellenfél edzőjét hívhatjuk fel és tárgyalhatunk vele az aktuális játékos megvételéről. A Scout-ot nem egészen értem, hogy mire jó.

A másik nagy szürke dosszié (Transfer File) az összes eladó játékost tartalmazza, azt hiszem, ábécé sorrendben. A bid-del itt is az adott játékos managerével egyezhetünk meg az árban. Az asztal kellős közepén van a Team Records, azaz a saját csapatunk, a Folkford játékosainak az adatai.

Itt a jobb szélen három opció van: Train, Sell, és Wages. A train-nel a heti edzési dolgokat állíthatjuk be, minden napra kijelölve. Ezek az edzési lehetőségek: Skipping, Ball Control, Sprinting, Endurance, Gym Circuit, Weights, Crosses, Shooting, Aerobics, Dribbling, Marking, Set Pieces, és Rest. A Rest nagyon fointos, hogy betegyünk hetente legalább egyet, meg különben sem kell egy játékosnak mindenben zseninek lennie. Elég ha a feladatát jól végzi. A Sell-lel a béndzsa vagy nekünk nem tetsző játékosokat tüntethetjük el a listáról (Ilyenkor a papírjára ráírják, hogy ki van árusítva), a Wages-zel pedig új árat adhatunk neki. A kávé mindig máshol van, látszik, hogy a mi kis láthatatlan titkárnőnk odafigyel a változatosságra keményen. Amit nem tudunk használni a képernyőn, az a Manager feliratú tábla, meg a csapatról kitett baráti fotó. De legalább hangulatossá teszik a dolgot. Még van a jobb alsó sarokban egy műanyag tálca, amibe a nekünk érkező leveleket teszik. Sokszor csak valami rajongó akar tőlünk sztáraláírást. Elégítsük ki őket, ne mondják, hogy rossz emberek vagyunk. Még esetleg lehet benne az edző küldeménye vagy hivatalos levél is, ezeket mindig olvassuk át figyelmesen.



Ha már elvégeztük a napi teendőket, csak klikkeljünk a managertábla alatti naptárra, ezzel válthatjuk a napokat. Pénteken a nagy bordó dosszié helyett egy kis rózsaszín dossziét látunk. Ebben tudjuk kijelölni a meccsen a csapatfelállást (és mindig pénteken jön egyik telefon a másik után, hogy micsoda baromságokat csináltunk a héten – riporter, edző, elnök, játékos stb.). Ha ezt is megcsináltuk (ne felejtsük le a kapust mert nekem bizony sikerült és csak néztem, miért vezet az ellenfél 6:0-ra félidőben), ismét klikk a naptárra és mehet is a meccs...

Ha megvan az Emlin Hughes soccer, akkor mi is lejátszhatjuk, egyébként meg egy írógép közvetíti az eseményeket. A következő nap vasárnap, amikor elolvashatjuk a helyi sportújság, a Gazette híreit



a meccsről, a bajnokság állásairól, pletykák stb... Ha már meg vagyunk elégedve a tudásszintünkkel, napváltás és kezdhetjük előről a hetet, és így tudjuk szépen fejlesztgetni a csapatot, az utolsótól egészen az első helyig. A programban lehet



menteni is, ezt az asztalon levő disc-re klikkelve tehetjük meg.

A program szerintem nagyon jó, ötletesen van megcsinálva, végül is van hangulata az egésznek, kortyolgathatjuk a kávénkat és beleélhetjük magunkat a szent nagy menedzser életébe. A képernyő alján levő kis animációk baromira megdobják az egészet, szóval akit valamilyen fokon érdekel a foci üzleti háttere, az ne tétovázzon, szerezze meg, mert nagyon jól el fog szórakozni... Főleg, ha megvan neki az Emlin Hughes Soccer. Meg anélkül is.

Andrej





AUDIOGENIC	A500-A1200
+ Ötletes kivitel, jó hangulat - Egy idő után kicsit unalmas	**65%**

WHIZZ

Egy újabb nyuszi a mászkálós játékok családjában. Persze Whizzre igazán nem mondhatjuk, hogy csupán egy a sok közül, hiszen jól láthatóan fontos és tisztelt személyiség, cilinderben és frakkban ugyanis nem sokan járnak a nyúlnemzetségből. Gondolom mindenki emlékszik az Alice csodaországban című mesére, ahol Alice a rohanó nyuszit követve kerül a mese birodalmába. Whizz ugyanígy száguld, amire szükség is van, mert peregnek a másodpercek és ez a játék időre megy! Ez a féktelen rohanás azonban kicsit nehezíti az irányítást. A reflexeink fejlődnek, az tuti! Szerencsére ebben még nem merül ki a játék lényege, gondolkodásra is lesz szükség, mert a pályákon szép számban találunk zárt ajtókat, falakat. Hogy ezeken átjussunk, nem elegendő az ellenfeleknél alkalmazott "forgószél-módszer", szükség lesz a kulcsra vagy a megfelelő mágikus erőre is. Ez utóbbit ideiglenesen lehet birtokolni, ami lehetővé teszi az adott faltípus áttörését. A kincsesládákat is kulcs nyitja, de nem mindig érdemes velük bíbelődni, mert a homok csak pereg, pereg...



A négy különféle világ egyre nehezedő feladatai igencsak próbára teszik képességeinket és a türelmünket is. A mezőn még csupán néhány falelem áttörése nehezíti a továbbjutást. No és persze ellenfelek hegyei, akiket kikerülhetsz vagy átsegíthetsz a túlvilágra. A jégvilág feladatai már komolyabb erőpróbát jelentenek. A fókák, pingvinek, hógolyók és egyéb támadók kerülgetése (vagy irtása) mellett rengeteg kapcsolót, mozgópallót, liftet, futószalagot is használnod, aktiválnod kell. Jobb ha nem is beszélünk a cápákról, akik veszélyeztetik a vízen való átkelést! A tengerparti fövenyen való kalandozás is rengeteg veszéllyel jár. Itt még a búvárok sem kedvelik a nyulakat! Az agresszív strandlabda sem pancsolásra vár... A közelben hajóroncsokat vetett ki a tenger, ezek felderítésénél számítanod kell a kalózok támadására. Az utolsó pálya maga a csúcs, igazán mesteri szinten kell dolgoznod, hogy célba érj. Ezen a szinten megtalálod a szerencsejátékok kavalkádját. Ennek megfelelően fogadhatsz is, és lesz ahol csak a nyertes juthat tovább!













Ne ijedjetek meg, a játék nem csupán négy, hanem tizenkét szintből áll, amit végigjátszani éppen elég lesz! A pályák végén amikor megtaláltad a léghajót, különféle bonuszokat kaphatsz: a megmaradt időért, az összegyűjtött zászlókért és a kilőtt rakétákért.

Összegezve, a Whizz nagyon kellemes. Izometrikus, 3D-s és hasonló gyorsaságú játékkal Amigán még nem találkoztam. Az irányítást szokni kell, de utána szuper! A zene jó közepes, úgy látszik minden nem lehet tökéletes. Mindezek ellenére a Whizz egy jó kis mászkálós game. Személy szerint a Pinkie-t jobban élveztem, mert a Whizzben az időtényező beiktatásával nagyon megnehezítették a játékot, ráadásul password sem volt!

Lily



FLAIR	A500-A1200
+ Szép, jópofa grafika, 3D. - Az irányítást szokni kell.	84%

Pinkie

Azt hiszem bajban lennék, ha meg kéne fogalmaznom Pinkie lényegi mivoltát! Vajon miért képes egy enyhén gusztustalan, mégis jópofa kezeslábas, csupasz "hernyó" napokra a székhez kötni a mai világ csillogó-villogó, animációktól hemzsegő, játékaihoz szokott emberét? Egy szó: ötlet. Ez az amivel egyre ritkábban találkozunk és ami maximálisan megtalálható ebben a játékban.

A játék nagy vonalakban: Egy aranyos, mobilizált kis dinómutánssal kell átverekednünk magunkat különböző bolygókon, magunkhoz kaparintva népünk még meg nem született egyedeit (tojások formájában), hogy kimenekítsük őket elkeserítő helyzetükből. Tüskés robotok, pszichopata darazsak, közeledtünkre szétpukkadó zöld plazmák és egyéb horrorisztikus lények próbálnak megakadályozni bennünket patrióta tevékenységünkben. De mivel ez a stuff nem az oly divatos ömlő vér jegyében született, így a mi célunk sem ellenségeink lemészárlásában merül ki, sokkal inkább kicselezésükben. Minden fizikai és szellemi(!) energiánkra szükség lesz, hogy megtaláljuk és kihozzuk a pályákról mind a három tojást!

A tojások több fejlődési stádiumban fordulnak elő. A földön heverőket egyszerűen tűzgombbal vehetjük fel és ugyanezzel a módszerrel helyezhetjük el járgányunkban. Vannak azonban két lábon rohangáló, tinédzser tojások is, akiket először le kell higgasztanunk (fejükre ugorva). Vigyázzatok arra, hogy ne nagyon essetek túl nagyot a tojásokkal, s ha lehet kerüljétek ki az ellenségeket, mert ez a trauma túl korán elindíthatja a kikelést! Szóval a kicsinyeket minél előbb pakold a kocsiba és aztán siess a kijárathoz! A kijáratokat egy mozgó sárga nyíl mutatja, itt Joy le+tűzzel lehet aktivizálni a teleportot.

Sajnos a terep általában nem kedvez adottságainknak, ezért a pályán virág formában fellelhető bónuszok segítségével, a kiindulási ponton található boltban segédeszközökkel ruházhatjuk fel magunkat, pontosabban szólva a kocsinkat. Hogy milyen eszközökre lesz szükségünk, azt mindig az adott pálya szabja meg. Szerencsére a mobil felszerelése nem vész el, ha kiviszed a pályáról!

A bolt kínálata a következő (pontszámaid függvényében):

1. **Boxkesztyű** – bizonyos falrészek kiütésére szolgál. Aktiválás tűzgombbal.
2. **Buborék** – bevallom fogalmam sincs mire szolgálhat, semmi hatását nem tapasztaltam.
3. **Turbo** – járművünk sebességét javítja (főleg a lejtőkön előnyös).
4. **Támasztókar** – sziklakürtőkben való közlekedésre szolgál. A tűzgomb aktiválja, ha a gépet szembefordítod.
5. **Rugó** – Szökellési lehetőségekkel vértezi fel masinánkat. Aktiválás: Joy le.
6. **Fék** – a Pinkie-mobilt képes leszel a lejtőn is megállítani.
7. **Békaláb** – A kocsi végre víz alatt is használható, ráadásul a gépben nem fogy el Pinkie levegője.
8. **Karmos kerék** – Hősünk nem csúszkál a havas lejtőn. (Sőt a boltban sem!!!)
9. **Extra élet** – No comment, viszont 2000 pont!

Mint kiderült, a program, lényegét tekintve nem túl bonyolult, felületes szemlélő talán még meg is mosolyogja, mondván mi lehet nehéz néhány tojás összeszedésében?! Majd meglátjátok, csak próbáljátok ki! Bizony, itt gondolkodni is kell. És éppen ezért emelkedik ki ez a játék az átlagból. Ugyanis használatba veszi a Mortal Combaton pellengéreztetett agytekervényeinket!

Ennyi tömjénezés után elérkezett a feketeleves ideje, néhány gondolat a negatívumokról. A háttér olykor kissé Marios, máskor minden mozog, lüktet, pulzál, szóval a szinvonal elég változatos. Nem mindegyik használja ki az Amiga képességeit, sajnos. A zenei anyag hosszabb távon depresszióba sodorhatja a gyanútlan játékost. És persze mint minden stuffban, néhány BUG itt is található, de nem vészes.

A játék összhatásában tehát jó, méltán léphet az Alfred Chicken, a SuperFrog és a James Pond nevek által fémjelzett, igényes, időűző ugrabugrák nem túl népes csoportjába.

Beton és Lily

MILLENNIUM	A500-A1200
+ Gondolkodni kell. - A password-ért túl sokat kell dolgozni.	91%

CRYSTAL DRAGON

Egy ősi birodalomban dúl a harc a mágikus kristályért. ARIATH, a gonosz varázsló véres harcok árán jut mind közelebb, s közelebb céljához. Még egy sárkánnyal is megküzd a csodálatos kőért, majd a-mikor megnyeri a végső csatát, hatalmas erődöt emel a hegycsúcsra, hogy háborítatlanul feltárhassa új kincsének titkait. Ha nem teszünk gyorsan valamit, a Káosz úrrá lesz az egész birodalomban...



A történet röviden ennyi, s nem is lesz sokkal több. Egy jó RPG-hez már kicsit kevésnek tűnik. A Black Legend programja egy nem túl jól sikerült szerepjáték, melyben ismét megküzdhetünk a káosz hatalma ellen. Mindössze két hőssel kell átverekedned magad a labirintusokon, hogy megvalósítsd e-me magasztos célt. Ezért érdemes alaposabban megfontolni, kik képviseljék a jó oldalt!

KARAKTERGENERÁLÁS

A karaktergenerálás semmi újdonságot nem tartogat, kész hősök közül választhatsz (select), esetleg ha nem vagy elégedett az egyes tulajdonságaikkal, akkor dobálhatsz újakat (roll).

Sajnos a felszerelésüket nem tudod megvizsgálni, csak ha már elindult a kis csapat, ezért segítség képpen leírtam, kinél mi van.

MORLOCK – paladin: holy symbol, hús, kenyér, alma, kulacs, rövid kard, fáklya
MIRIANDA – assassin: hús, kulacs, íj és tegez, fáklya
DELANOR – cleric: 2 alma, healing potion, kulacs, holy symbol, buzogány, pajzs, fáklya
SIRINA – magician: 3 kenyér, kulacs, missile, compass, és light scroll
THELZIDRA – magician: 3 hús, kulacs, light, shield és strength scroll
ETRIGAN – warrior: 3 kenyér, kulacs, rövid kard, pajzs, fáklya
DELPHINA – thief: 3 alma, kulacs, álkulcs, tőr, fáklya
APOLLO – paladin: holy symbol, 2 kenyér, kulacs, rövid kard, fáklya
TOECUTTER – thief: hús, kenyér, alma, kulacs, tőr, álkulcs, fáklya
WAYLANDER – paladin: 4 hús, kulacs, rövid kard, fáklya
MYRKUL – thief: kenyér, alma, kulacs, álkulcs, 2 tőr
MORGANA – cleric: 3 alma, kulacs, healing potion, buzogány, holy symbol, fáklya
SONJA – warrior: 2 hús, kulacs, rövid kard, fáklya
XANDER – magician: 4 alma, light és missiles scroll, kulacs
JASMINE – assassin: hús, kulacs, fáklya, fúvócső, vászon szütyő
WATABE – warrior: 3 alma, kulacs, rövid kard, fáklya
OLTRAVAR – cleric: hús, kulacs, healing potion, holy symbol, buzogány, fáklya
MALIK – assassin: hús, kulacs, parittya, fáklya, szütyő.

Ha anélkül, hogy választanál a DONE-ra klikkelsz, akkor a történet "igazi" főhőseit kapod; ráadásul Bethan és Yorath is 2 szintű! A felszerelésük:
YORATH – warrior: sisak, hús, kenyér, alma, fáklya, kulacs, nagy pajzs, +1 hosszú kard
BETHAN – cleric: 2 hús, kulacs, holy symbol, 2 healing potion, +2 buzogány, fáklya

Én őket ajánlom, de egyébként mindegy.

A nehézségi szint megválasztása után indulhat a móka!

IRÁNYÍTÁS

Ugyan igazán egyszerű az egész, mégis engedjétek meg, hogy egy picit kifejtsem azok kedvéért, akiknek ez az első ilyen típusú játékuk!

A képernyő közepén látható (vagy nem) a helyszín, azaz a labirintus. Itt manipulálhatsz a tárgyakkal, nyomogathatsz gombokat, kutathatsz, stb. Ha a jobb gombbal klikkelsz ide, akkor karaktered ruházata között lapozhatsz és az ENCAMP



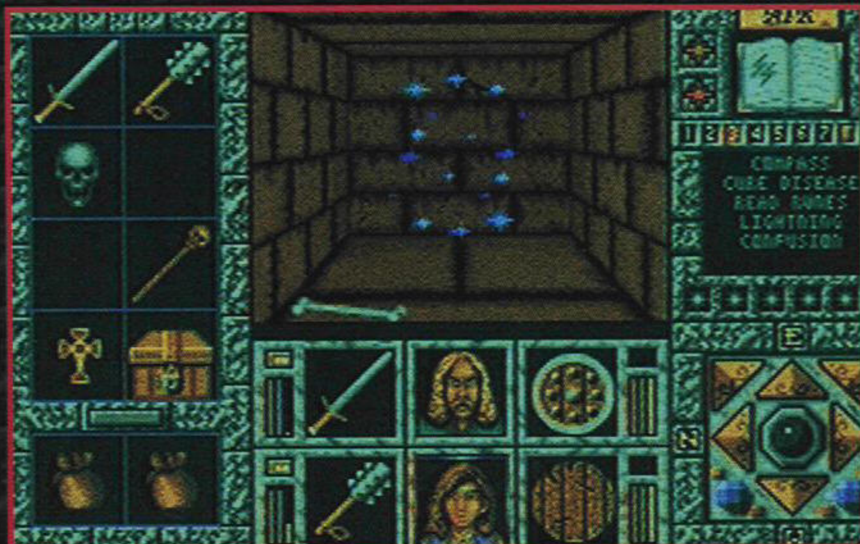
feliratnál pihentetheted a csapatot (no és menthetsz vagy tölthetsz játékállást).

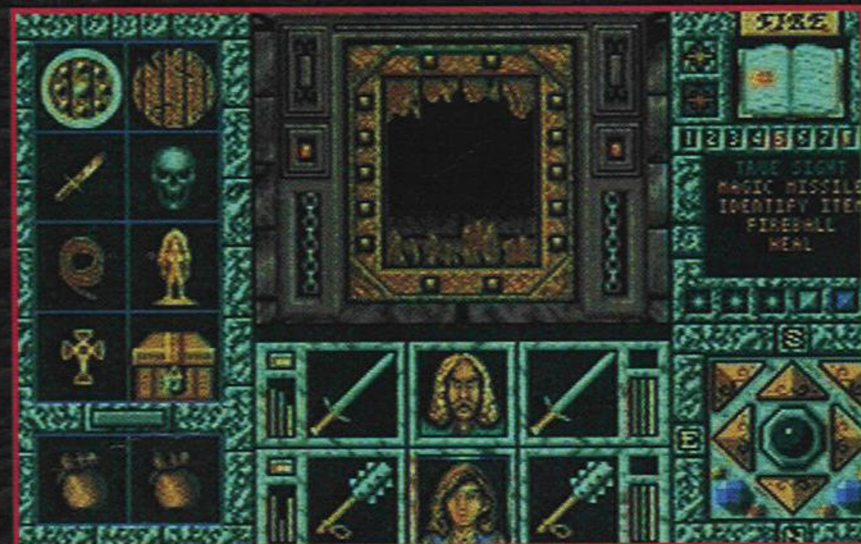
A képernyő bal oldalán a kiválasztott karaktered tárgyai helyezkednek el. A későbbiekben ez tekintélyes méreteket ölthet; ládák, szütyők, tegezek, ... Ezeket jobb klikkel nyithatod, csukhatod. A gombra klikkelve megkapod a karakter aktuális adatait.

Középen, lent látható két hősöd portréja. A fegyvereket, pajzsokat (minél jobb legyen) a kezébe kell tenni és jobb klikkel használható. A bal oldalt sorakozó oszlopocskák jelzik a fizikai szükségleteket (étel, ital) és az experience pontot. A jobb oldaliak pedig a testi erőnlétet (életerő és fáradtság) és a manapontot.

A karakterek között jobb klikkel válthatsz, vagy akár meg is cserélheted helyüket. Értelemszerűen aki elől áll, az kap több ütést, hacsak nem hátulról ér támadás.

A képernyő jobb oldalán fent a varázskönyveket találod. Ha új tekercset találsz, a megfelelő könyvbe beírhatod.





Ezután csak fel kell lapoznod a megfelelő könyvet ha varázsolni akarsz. Mivel a harcosoknak szintén van varázskönyvük, ők is felírhatják a spelleket, ha esetleg a papnak vagy a varázslónak már megvannak. Ők persze jóval gyengébben és kevésbé hatékonyan varázsolnak.

A spellek ablakai alatt lévő színes négyzetek jelölik az aktív varázslatokat; védelem, automap, fény stb.

A képernyő jobb alsó sarkában lévő nyilakkal haladhatsz és itt találod az iránytűt is.

Azt hiszem ennyi elég,

GO!

Amikor az erőd bejárata elé érkezel éhes vagy és fáradt. A kapu egy kis logikai fejtörő árán nyílik. "Csak a bölcs juthat be." olvashatod a tekercsen. Nem komoly feladat, dehát kár is lenne már a játék elején lehangolni a játékosokat. (Már aki egyáltalán az intro után nekikezd.)

LEVEL1

Mindenek előtt fegyverezd fel a karaktereket, és a spelleket rejtő scrollokat is írd be a varázskönyvekbe! A gyengébb karaktert állítsd hátra! Ne feledd, végveszélyben mindig elszaladhatsz!

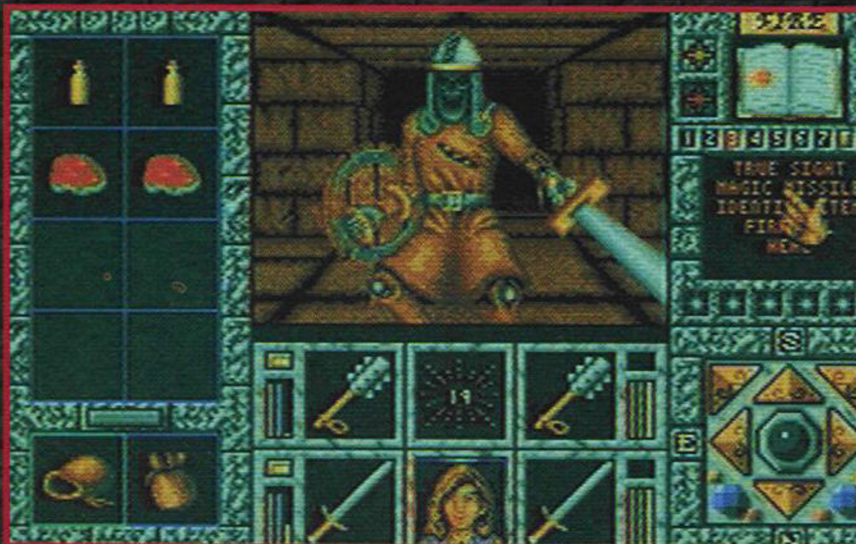
Az első szintnél semmi szükség sincs arra, hogy lépésről lépésre elmondjak mindent. Azonban néhány tanácsot remélem elfogadtok! Az első, hogy a fa ajtókat mindig törd be, mert így extra experience pontokat gyűjthetsz! Először fordulj balra, mert embereid igencsak szomjasak. A kútnál itasd meg karaktereidet és töltsd fel a kulacsokat!

A STORES északi falán találsz egy kapcsolót, ami újabb termet nyit meg előtted. Feltétlenül keresd meg a kötelet! Irtsd az őröket és a patkányokat! A vörös köves ajtónál várj türelmesen, néhány másodperc elteltével kinyílik! A "GO BACK" ajtó kapcsolóját a nyugati falon találod, ha kétszer visszafordultál. Lent öld meg a katonákat és használd a kulcsot. Ez az ajtó szintén néhány másodperc után nyílik...

LEVEL 2

Hopp, most jut eszembe, hogy a patkányokkal nem kell küzdeni, fogyaszthatók élve vagy halva. Igaz némelyik fertőzést okoz... Ha harapdálnak, egyszerűen csippentsd fel és dobd el őket (lehetőleg a közeli falhoz csapódjanak...). Általában a harmadik repülés után megpusztulnak. A második szinten néhány őr lecsapkodása után hamarosan találsz egy falirekeszt, melyben egy kard van. Nagy valószínűséggel nincs rá szükséged, de a jobb oldali illúziófal mögötti sisakra annál inkább! Rögtön a faajtót követő folyosó elején (északi fal) van egy tégla, amit ha benyomsz akkor megnyílik a közeli fal (csak egy időre!). Az alma mögött találsz egy kapcsolót, ezzel elmozdíthatod azt az oszlopot, amelyik mögött egy ládát látsz. A közeli csontvázat átkutatva szerezhetsz egy álkulcsot is! A ládában egy újabb gem és két spell tekercs (gyorsan írd fel!). Az elakadt ajtó láncai közül vedd ki a tört, hogy használható legyen! Kutass fel mindent a teremben, majd irány a másik ajtó! A két őr leverése után ballagj le a lépcsőn (2. alszint)! A rekeszekben lévő tárgyak közül a kard és a varázspálca elvételekor megnyílik alattad a talaj, de ha sietsz, még időben elléphetsz onnan! A lyukon minden sérülés nélkül lejuthatsz ha használod a kötelet (3. alszint). Ha megölöd az őröket, két újabb gemhez jutsz. Keresd meg a lépcsőt, de mielőtt felmennél tedd az ajtó láncai közé a tőrödet! Most tedd be fent a két gemet a helyére, majd újra mássz le és ott is illeszd be a másik két gemet! Mielőtt felmennél a megnyílt lépcsőn, fordulj jobbra és lépj be az álfalon! Ott találod a következőket; light scroll, Cronak koponyája és csontja, bőrpáncél, nadrág, +1 hosszúkard, nagy fapajzs és egy szütyő tele kajával. Ezután

felmehetsz. A szokásos felderítés után következzen a "Guardians of the Staff" ajtaja. Legyen a kezed ügyében a kötél! Az opal kulcs segítségével juthatsz be. Nagy valószínűséggel le fogsz esni, de sebaj. A teleportba ne lépj be, amíg meg nem találtad mind a négy elemental követ (a gemeket be kell azonosítani)! Az összes titkos kapcsoló helyét nem taglalnám (az utolsó a teleport közelében van, lent). Ha megvannak a kövek, akkor menj vissza a "vándorcsapdás" termekbe és tedd mindegyiket a helyére. Az északon nyíló szobában egy forrás vár, no meg a feltámasztó varázspálca. Sőt itt megtalálod a kijáratot is.



LEVEL 3

Ezen a szinten rögtön belecsöppensz a dolgok sűrűjébe, állj készen a harcra! Derítsd fel a terepet és keresd meg a titkos kapcsolókat! A lépőkő szerepe, hogy ki illetve bekapcsoljon egy oszlopot. Mivel azon az útvonalon egy igen hatékony tűzlabdasorozat várható, könnyedén szétrombolhatod vele az ajtót. Csak ne felejtsd el visszakapcsolni az oszlopot! Ha megvan a Sacrificial Knife és a gyönggyel díszített kulcs is, akkor elindulhatsz az északnyugati folyosón. Csak óvatosan, mert itt is "vándorcsapda" van! A folyosó végén azért ne hagyd ott a Fireball spellt! Az ajtó mögött a falitartóba a véres kést kell behelyezned. Ezután menj vissza a terembe és délre és keresd meg az őrök szobáját (itt is mozog a csapda, egyszer mássz le). A szoba egyik északi fala álfal, mögötte kapcsoló. A falirekeszben megtalálod a fekete gyönggyel ékesített kulcsot. Most már lemehetsz az északkeleti lépcsőn, s kinyithatod az ajtót (Legions of Death). Még néhány lépcsőforduló és meg is érkeztél a negyedik szintre!

LEVEL 4

Az első tanácsom ezen a szinten; soha ne edd meg a földön talált húsokat! A négyzet, ahová érkezel, talán az egyetlen biztonságos pont. Ide jöhetsz vissza pihenni is. Észak felé találsz egy faajtót, amit ha beversz, egy gyanús lépőkövet pillanthatsz meg magad előtt. Mivel a mögötted lévő falon fura kis lyuk van, jó lesz vigyázni! Ha rálépsz, négy oldalról kapod a nyakadba az "áldást", úgyhogy gyorsan lépj is vissza, amíg lemegy a móka. Persze így sem úszod meg sérülések nélkül, de legalább túléled. Hasznos pajzsot varázsolni, meg ilyesmi... A folyosón találsz egy kapcsolót (nyugati fal), s megtalálod a "stepping stones" elnevezésű helyet. Mássz le a lyukon, derítsd fel a lenti termet. A keleti oldalon találsz több álfalat is. Keresd meg Turen koponyáját, ennek segítségével teleportálhatsz majd! Az egyik oszlopon megtalálod azt a kapcsolót, amit aktiválva megnyílik a feljutás útja...

Fent a lyukaknál használd a koponyát az átjutáshoz (de csak takarékosan)! Még így sem lesz könnyű. Ha megvan a rubin kulcs, akkor teleportálj vissza a "zombies" ajtóhoz! A terem nyugati oldalán találsz egy álfalat (+2 mace). Most menj vissza, majd délnek. A hosszú folyosó végén egy falirekeszben látsz egy scrollt. Mielőtt kivennéd, menj át a jobb oldaladon lévő álfalon. A kis szobában könnyedén elintézheted az őröket (akár egyesével is) ha használod a tőrös trükköt. Ha kész vagy, végre felmehetsz a lépcsőn!

LEVEL 5

Ó, milyen kedves fogadtatás! Azonnal egy skeleton harcos fog rád támadni. Persze az ellentámadás sem marad el, s hamarosan menekülni kezd szegény csonti, sőt segítséget is hív, ha teheti. Ezért jobb ha ezt nem várod meg, hanem seperc alatt kiirtod őt! Ezután irány kelet felé a faajtón át! Lépj a talajkapcsolóra, majd rögtön innen balra (illúzió). Hamarosan confusion spellekkel fognak bombázni, hasznos lehet az iránytű és a flying spell. Haladj végig a folyosón, közben alaposan kutasd át a falakat (az egyik csatornarács mögött lapul a negyedik érme!). Meg fogod találni az ajtót, mögötte egy zombi és egy kapcsoló.

Menj vissza a négy ajtóhoz, s indulj a zombik felé! A terep megtisztítása után találsz majd egy teleportot, ami újabb zombikkal teli szobába repít. Miután leverted őket, keresd meg a kapcsolót, ami megnyitja a déli falat. Majd egy újabb kapcsoló megnyomása szükséges az emerald kulcs begyűjtéséhez. Lépj a teleportba és menj fel a nyugati toronyba! Mielőtt bárhol lemásznál, mentsd ki a játékállást, mert némelyik akna, hm, szóval meglehetősen mélyre sikerült... A torony felderítésével remélem nem lesz gond! (Szükséged lesz a zombiknál szerzett gemekre, a vaskulcsra stb.)

LEVEL 6

A megszokottal ellentétben ezen a szinten ne verd szét a faajtókat! Az őrszoba megnyitásával egyidőben a drog kennel ajtaja is megnyílik, s máris 5 savage drog liheg a nyomodban. Szerintem inkább csukd be az ajtót magad mögött! Az őrszobában megtalálod az amber kulcsot, s használd a megfelelő helyen. A



drogokat egyenként érdemes elintézni, de ahogy gondolod...

Mielőtt lemásznál a lyukon, készíts karaktereid mindkét kezébe fegyvert, s tölts be a magic missile spellből! Verekedd át magad nyugat felé az ajtóig. Dupla klikk a gombon, majd rohanj be. Apránként engedd be üldözőidet és végezz velük! Ha túl vagy rajtuk, keresd meg a kapcsolót, haladj tovább, majd újabb kapcsoló. A teleportot aktiválva egy csapda előtt találod magad. A lyukat úgy szüntetheted meg, hogy átdobsz felette valamit (vigyázz, nem mindegy melyik oldalon!). A megszerzett topáz kulcsot a fenti őrszobában használd!

LEVEL 7

Először a déli ajtót ajánlom, ahol egy jó kis spell akar feliratkozni. A szoba közepén lévő oszlopot megvizsgálva négy kapcsolót is fogsz találni. Először a nyugatit, majd az északit nyomd meg. Kinyílik a war drogok ajtaja. Menj be és itt is használd az oszlop kapcsolóit (klikk kelet, dél). Most menj vissza az előző terembe, ahol megnyílt az armoury-ba vezető út (ha mégsem, akkor valamit rosszul csináltál). Ismét kapcsoló keresés következik. Az eredmény egy kis folyosó, s egy nagyobb terem felfedezése. Illúziófalak, kapcsolók, lyukak – nothing special. Van egy álcsapda is, ezen ballagj át, hogy megnyomhasd a déli falon lévő kapcsolót. Ezzel megnyílik az ajtó, mely mögött vár a Fountain of Healing (csak néhány másodpercre, úgyhogy siess!). Az ajtó közelében találsz egy kapcsolót (bent a teremben), amivel az egyik csapdát bezárhatod...

A folyosó keleti falán, a kőajtó mellett lévő kapcsoló segítségével megszerezheted a granite kulcsot...

Érdemes lemászni is itt-ott...

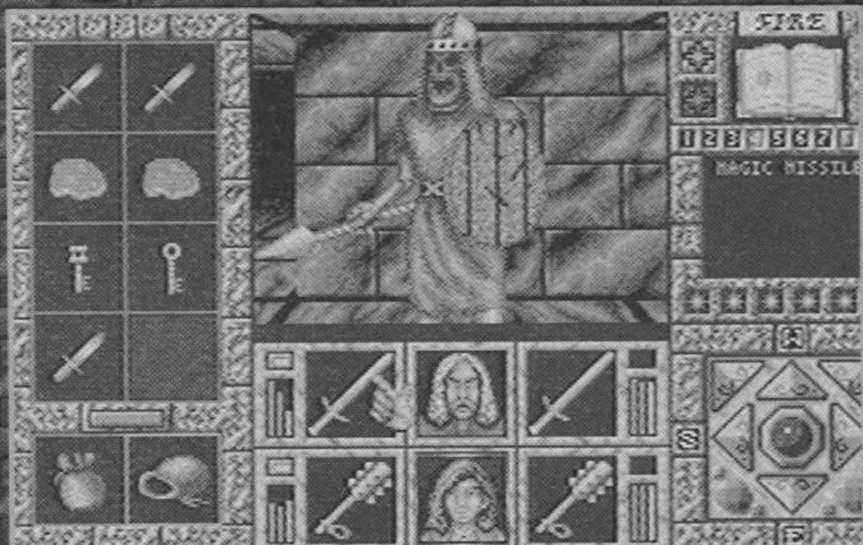
A LAUNCH feliratnál a jobb oldali folyosón dobj el egy tárgyat, túl a lyukon, hogy megszüntesd a tőled balra lévő csapdát! Keleten kapcsoló, a jutalom: breastplate. Ha visszamész a terembe, ne felejtsd el átkutatni az északi falat, ha szeretnél egy jó erős fejszét! Ha megvan, akkor menj vissza a szint elejére (war drog room), írd fel a confusion scrollt és tedd el az agate kulcsot (a titkos szobában találod).

Ugye van nálad négy coin az előző szintekről?! Ne dobd be a kútba! Vedd az aranypénzt a kezedbe (kurzor) és a kötélen ereszkedj le, majd gyorsan dobd el az érmét (északnyugati talajkapcsoló)! Ha jól csináltad, már esel is lefelé, s ha megfordulsz, megtalálod Edrik sírját!

Használd a koponyát, s szerezhetsz egy kétkezes kardot meg egy pajzsot. A rekeszből kivett csontot azonosítanod kell!

Menj vissza a kúthoz, s használd az érméidet, hogy épségben lejuss az alsó szintre (a rekeszben talált scroll segít).

Lent az utolsó érmédet tedd a délnyugati talajkapcsolóra! Ha a teleportot nem találod, küldj el egy True Sight spellt!



Mielőtt a teleportba lépnél, a déli oldalon a kapcsolót nyomd be. A kút bejáratához közeli fal eltűnt, s két szobában klassz stuffok várnak rád...

LEVEL 8

Rögtön a lépcsőnél, bal oldalon kapcsoló (bezárja a lyukat). A keleti ajtóhoz a falirekeszekbe helyezett tárgyak jelentik a kulcsot. A tekercsek segítenek (FURY, SENTINEL). Egyelőre menj kelet felé! Mivel a déli ajtó kulcsát sem szerezted még be, verekedd át magad a rosszfiúkon (jutalmad: steel key), s menj továbbra is kelet felé. A faajtót szét is verheted, vagy használd az imént beszerzett kulcsot. Újabb csaták után egy furfangos teremben találod magad, tele forgatóval, ezért figyeld nagyon az iránytűt! Először menj a legkeletibb csücsökbe, ahol két raktárt találsz! Az ajtókat egyetlen csapással szétverheted.

Gazdagabb leszel néhány patkánnyal, egy hatvan láb hosszú kötéllel és egy magic missile scrollal. A déli terem ajtaja mellett találsz egy kapcsolót (E), s a teremben Shinara, az assassin csontjai között hasznos stuffokat találhatsz (backstabber, íj, tegez). Most igyekezz a terem egyik északi zugában lévő kapcsolót felfedezni. A benti teremben a falirekeszt egy oszlop teszi hozzáférhetetlenné. Az északi oszlopon négy kapcsolót találsz, ha jó sorrendben nyomod be őket (ne feltétlenül mindet), akkor szabad lesz az út! A rekeszben kulcs (quartz key), az északi falon kapcsoló, ami az oszlopok rejtekében újabb ajtót eredményez. Persze túl egyszerű lenne, ha ezt nyitná az új kulcs. Menj ki a forgatós termen át, a déli ajtóhoz. A szemközti falon használd a kulcsot, készülj fel az őrök bőszült támadására! Most feltöltheted kajakészleteidet. Amikor rálépsz a talajkapcsolóra számíts arra, hogy kapsz a nyakadba valamit... Ha nem vágysz rá, akkor lépj el gyorsan oldalra. Délen két ajtót találsz. Mindkettő egy kis terembe vezet. A kulcsot (bloodstone) gyorsan vedd ki és rohanj innen, hacsak nem akarsz gyors ütemben elhalálozni! Visszafelé térj be a közeli őrszobába (ivory key)! Az északi zugban lévő kapcsolót nyomd be!

Most menj vissza a forgatós csarnokon át az északi, oszlopos terembe és nyisd ki az ajtót (bloodstone key)! Ha lemész a lépcsőn, egy meglehetősen nagy alszintre jutsz. Vigyázz a forrásokkal, elég sok mérgező! Némelyik csapda csak illúzió, ezt a True sight spell segítségével könnyedén ellenőrizheted. Ne hamarkodj el semmit, gondosan deríts fel minden falat, mássz le a lyukakon! Az őrszoba keleti falán lévő kapcsoló nyitja a délkeleti ajtót. Amikor a rekeszből kiveszed a kulcsot, le fogsz zuhanni, de semmi baj.

A kilencedik szint már a következő számra marad, csakúgy mint az értékelés. Addig is viszlát!

Lily

BLACK LEGEND	A500-A1200
+ Végre ismét egy Amigás RPG! - Szegényes grafika.	59%

ROBINSON'S REQUIEM



Trepliev barátunk egy Tyrexxel való találkozásnál hagyta abba kalandjai előadását. Sajnos időközben egy titkos megbízás miatt ismét elhagyta Földünket, de én itt maradtam, hogy megosszam veletek történetének hátralevő részét.

Elbeszélésének végén kissé elragadta Trepliev1-et soha nem pihenő fantáziája, de lássuk, mi is történt valójában.

Miután Epicuros átadta az amazonok – vagy ahogyan ő nevezte a 'Péntekek' – talizmánját, még whiskys üvegétől is meg-



válni kényszerült. Trepliev az amazon vezető beszámolója után, még az este beállta előtt elszelelt ugyanabban az irányban, ahonnan érkezett. Útközben egy hirtelen ötlettől ragadtatva megnyúzta a zöld nyálkás bőrű tetemeket, melyeken baltájának nyoma ékeskedett.

A trópusi tópart melletti pihenő és étkezés közben a hüllők bőréből vízhatlan ruhát készített, és elindult a jéghideg levegőjű barlangba, a mérsékelt égövi területen át.

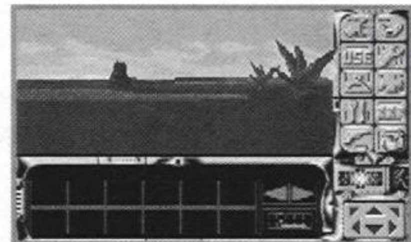
A barlang vízesésénél megállította a tutajt, majd bundáját a hüllőbőr nadrágra és ingre cserélte. A vízesésen lezúdulva az arcába fröcsköld jeges víz nem érte testét. A barlangtó partján visszavette meleg ruháját, majd elindult felderíteni a környéket.

Már automatikusan rejtette zsákjába a talált sesame egységet. A barátságtalan humanoidok kiirtása után ráakadt egy hatalmas faszén teknőre a barlang mélyén. Késével a hátizsákjába túrt a lőpor harmadik alkotójából.

Egy újabb vízesés és öltözés után már ismert helyre úszott ki a hideg vízből. Elég erősnek érezte magát, hogy újabb felderítéseket tegyen, így a sivatagon keresztül a keleti barlangnyíláson préselte be koszos kötésekkel borított izzadt testét. A fáklya fénye elveszett a folyosó magasságában. Óvatosan lépkedve haladt barátunk, míg egy nagy csarnok bejáratához nem ért. Már messziről meglátta a terem túloldalán heverő sesame-ot. A kényelmes lépések után hirtelen szívverésének ütemére gyorsultak léptei, mikor Kagoo vacsorája után vetette magát. Treplievnek a torkában dobogott a szíve futás közben, ahogy egy másik úton elhagyta a csarnokot. Amint később észrevette, hogy az a nagy marha ragadozó lemaradt, körbement és visszatért a csarnokba a sesame-ért.

Egy újabb kör után a sivatagban pihente ki izgalmait. Később visszatérve elkerülte Kagoo fészkét, és a kölyök tyrexekkel már diadalittasan végzett. A kutatás eredményeképpen még egy sesame-ot egy teknőst és sót talált. Francia származását nem titkolhatta, mikor a megsózott teknőst kicsócsálta héjából. Ezzel a mozzanattal azt hiszem megválaszoltnak tekinthetjük azt a sokakat foglalkoztató kérdést, miszerint mi volt előbb, a sisak vagy az ebéd?

Mikor az újabb barlangnyíláson beszűrődő vörös fényt meglátta, már csak arra gondolt nem egy megkövült sajtban van -e? Az újabb vidék nem igazán embernek való volt. 50 fok hőség, száraz levegő, sűrű sártavak amelyekből nem lehet kijutni. Először észak-nyugat felé indult. Miután szerzett néhány harapást, megpillantotta Ninát, amint egy napernyő alatt ülve kimérten iszogat. Trepliev rohant, rohant, majd pofára esett, amint



Ninán átesve rádöbbent, hogy csak illúzió, délibáb az egész. Gyorsan bevett egy nyugtatót és mély álomba merült. Álmában Nina szólt hozzá és biztosította arról, hogy hagy neki egy üveg whiskyt.

Felébredve rettenetesen kívánta az italt, majd fenékig ürítette Epicuros üvegét. Keservesen haladt tovább a forró talajon. A délnyugati völgyben egy ember-



re akadt, akinél nem volt más, mint egy rakétapisztoly. Észak felé haladva felébresztette a síkság közepén alvó dinót és úgy tűnt, ha nem cselekszik, laposabb lesz hamarosan a működéshez megengedettnél. Az üres whiskys üvegbe tömte a faszenet, a salétromot, aként, majd jól felrázta. A tetejét egy az üvegből kilógó liánnal zárta le. Gyújtás, hajítás! A Molotov koktél szép ívet járt be a dinó hátáig ahol fellobbant és kialudt... a nagy állat szemében a fény.

Egy hasadékban rálelt a roncsra, amiről korábban hallott. Egy nagyfeszültségű elem kivételével semmi használható nem maradt a kiégett hajóban.

A vándorlás tovább folytatódott. Barátunk kelet felé csoszogott kopott edző cipőjében. Megette utolsó gyümölcseit, és egy takarékosat kortyolt vizéből. Hamarosan hidraulikák és szervo motorok zajára lett figyelmes. Egy domb mögül óvatosan kihajolva megpillantotta a biztonsági robotot, amint karcsú fémlábain fel alá taposott a vörös porban. Nyugodtan célzott a lézerpisztollyal, majd megelégedetten szemlélte a detonációt. A következő robot már észrevette, és tüzelni kezdett, de rendre elvétette a gyorsan mozgó kis célpontot.

Miután a robotok nem állták útját, szembe találta magát egy hatalmas droiddal, aminek páncélzatát nem kezdte ki a lézerpisztoly sugara. Ismét gyorsan cselekedett. Felrántotta a kevlár kesztyűt, így a magas feszültségtől elszigetelve egy huzalt kötött az elem egyik sarkára. A robot elé helyezte és elhátrált. A robot a csapdára lépve önmagán keresztül zárta rövidre az elemet. Ismét detonációban gyönyörködhetett Trepliev, aki itt inkább jégesőt szeretett volna kérni.

Az észak-keleti barlang sötétjébe vetette magát. Fojtó volt a levegő, köhögés kínozta. A fáklya halvány fényében felvette a gáz maszkot és beljebb haladt. Hősünk megtalálta a droidok főhadiszállását. Keserves küzdelem következett a robotok lézersugarainak fényében, majd végül Trepliev megtalálta Nina számítógépét. Nem sokat tétovázott, valamennyi sesame egységet a megfelelő berendezésbe helyezte, és...

... itt tartott Trepliev1 történetében, mikor az M6-os metró megállt a Ferihegy űrrepülőtér megállóban. Kérdő tekintetemre csak annyit mondott:



– Viszlát! Add át üdvözletem az olvasóknak. Amint hazatérek befejezem ezt a történetet és elmesélem a következőt is!

Ezután hazamentem és levettem a polcról a Robinson' Requiem színes dobozát.

Néhány gyógyászati eszköz, ami kimaradt az első részből:

Antispasmodic – görcsoldó
Sedative – nyugtató
Plasma pouch – az elvesztett vérkészlet pótlására vénásan.

Persze ne feledkezzünk meg a természetgyógyászati eszközökről sem, hiszen 'fűben, fában orvosság van'. (Nem tudom hol hallottam, de remélem jogtiszta szólás!)

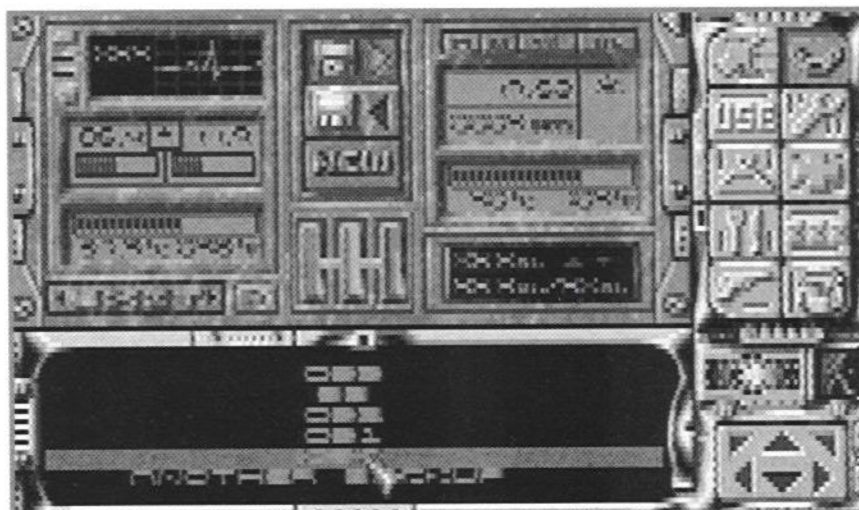
Szubjektívum:

Azt hiszem némi magyarázattal tartozom mindazoknak akik látták a játékot és értékelésemet az előző számban. A játék eredeti hangulatában megragadott a kiszolgáltatott ember küzdelmének apró részletessége. Nem sok játékban lehet találkozni a pixel arcok mögött érző lénnyel. Nem egyszerűen küldetéseket kell teljesíteni, szinteket végigmászni, hanem egyetlen komplex problémával találkozunk, a meneküléssel. A feladatok számos esetben többféleképpen is megoldhatóak, nincs szigorú sorrendisége az eseményeknek. Másik érdekessége a programnak összefügg a Silmarils piaci filozófiájával, miszerint mindent mindenre. Pozitívumnak tartom, hogy egyáltalán elkészítették PC-n kívül más gépre is.

Objetívum:

A program indokolatlanul nagy igényű a gép sebességével szemben. Ez úgy tudom mindegyik típusra igaz. Számos apró hiba van benne a képernyőkezeléstől, a hangokon át a 3D-s terepkezelésig. Nagy hibának tartom az irányítás megoldását is. Az ember nem tank, mégis úgy tudunk csak hátrafordulni, mint egy T34-es tornya. Ezek bizonyára sokakat elriasztottak a játéktól, ezért nem találkozhattam senkivel aki hasonló karakterben járt volna mint én. Remélem sikerült ennek a cikknek felkelteni az érdeklődését azoknak, akik nem formáznak kalandjátékot első felindulásból.

Lázi



Levelezés

Fáj a fülem. Nem tudom mennyire közérdekű bejelentés ez, mindenesetre tény, hogy fáj a fülem. No persze nem azért mert valahol huzatot kapott, netán valaki jó nagyot rácsapott vagy belecuppantott volna, hanem mert kedves kis kutyám megrágta egy kissé. Eddig a Bear, illetőleg esetenként valaki más rágta mindenféle leadási határidő miatt, bár ők a tettlegességig azért nem jutottak el. Pici kutyám igen. Igazából persze nincs ebben semmi különös, mert a szerkesztőség tagjaival nem is játszottam a mifelénk manapság igen nagy népszerűségnek örvendő „hogyan harapjuk le a gazdi fülét" című játékot. Pici kutyámmal azonban igen. Nos, örömmel jelenthetem, kezd belejönni a játékba, sőt lassan jobban is csinálja mint én a védekezést, bár bőven van még mit tanulnia. Legalábbis addig amíg van fülem. Reménykedem benne, hogy elég sokáig egészségnek fogok még örvendeni, ugyanis nem ez az egyetlen közös játékunk. Örömmel közölhetem minden levélíró kispajtással aki eddig még nem kapott választ, hogy most már ne is nagyon várja, mert icipici kutyuli-mutyulim a „hogyan tépjük apróra a megválaszolatlan leveleket" című játékban is jelentős fejlődést bírt produkálni. Szóval ha valakinek nagyon fontos mondanivalója volt és nem tud válasz nélkül létezni eme földgolyón, akkor nyugodtan adja fel újra levélpapírra vetett szívfájdalmát. Talán egy darabban sikerül megmentenem a cenzúrától. Bár ahogy azt a pofát elnézem...

Brazil-féle Amiga Help

Testi épségem komoly veszélyeztetésével sikerült megmentenem minden olyan levelet (vagy legalábbis majdnem mindet) amiben lemez volt, úgyhogy lehet reménykedni, talán egyszer megérkezik. Természetesen továbbra is lehet szeretetcsomagokat kérni tőlem ez ügyben, még mindig nem harapom le a fejét senkinek. Mellesleg igen gyanús nekem már az eddigi sok levél, de úgy látszik van még néhány amigás ebben a kis országban. Szóval kalandra fel!

Egy kicsit a témánál maradva

Tisztelt Brazil! (...) Mivel ez a forma előzőleg már bevált (és gondolom továbbra is elfoglalt vagy), ismét így kérek választ néhány kérdésemre:

1. Az Amiga programozói könyv végleg a süllyesztőbe került?
2. Ha igen,akkor pl. az LVO-k leírását PD-n meg lehet találni?
3. Tervezitek PD könyvtár nyitását? (Tudom a klubok. Én olyan postai-félére gondoltam mint az AF-ben találhatóak, vállalkozásszerűen)
4. Úgy érzitek, hogy ilyen színvonalon el tudjátok látni az amigásokat mondjuk egy évig információkkal? (felhasználói, programozás, PD stb.)
5. Az igazi kérdés az, hogy nem trend nálatok is az, amit a másik két lap művel(t)?

Azt hiszem most több kérdéssel nem terhellek. A válaszokat előre is köszönöm.

(Varga József, Budapest)

Szó mi szó, valóban igen elfoglalt vagyok. Most is például levrovot írok, de azért megerőltetem magam és válaszolok a kérdéseidre. Kicsit besorszámoztam őket, hogy könnyebben menjen a dolog, remélem leveled ilyen méretű módosítása még nem okoz maradandó gyilkolni vágyást (ez úton pedig üzenem mindenkinek, hogy a leveleket NEM szoktam kitalálni vagy megváltoztatni, legfeljebb részeket kihagyni). Na szóval a válaszok:

1. Hát azt hiszem a programozói kézikönyvet mint olyat el lehet felejteni. Annyit még megpróbálok az ügy érdekében tenni, hogy a nyári tábor alatt összegyűjtök néhány jó képességű emberkét, hátha együtt megcsinálják, úgy nem lenne olyan nagy munka. Meg nyereség sem, de ez utóbbi valószínűleg amúgy sem lenne nagy.

2. Mindenféle leírást lehet PD formájában találni. Amit kérdeztél, azt úgy hívják, hogy AutoDocs, és az AmigaOS 3.0-ig az összes információ megtalálható benne AmigaGuide formában. Aztán van még (vagy legalábbis régebben volt) egy olyan kiadvány, aminek a címe The Source, és hegyekben található rajta forráskód és mindenféle leírás. Meg még biztos van egy csomó minden, de így hirtelen ezek jutottak az eszembe.

3. Egyértelműen nem. Jó lenne, de senkinek nincs rá fölösleges energiája. Ha valakinek lenne hozzá kedve megcsinálni, az jelentkezzen nálam, PD anyaggal el tudom látni. De üzleti jellegről természetesen szó sem lehet.

4. Természetesen. Remélem egy kicsit fejlődik is az Amigás színvonal. Most, hogy az Escom megvette a Commodore-t (ez végre nem csak pletyka) és határozottan kijelentették, hogy tovább viszik az Amiga vonalat, remélhetőleg lesz egy kis fellendülés. PD, programozás és egyéb téren pedig bőven van miről írni (csak a hely kevés rá), tudniillik ilyen területen az Amiga nemhogy nem halódik, hanem egyértelműen virágzik.

5. A 4. pontra adott válaszom talán elég megnyugtató lehet, nem? De azért még egyszer elmondom, hátha valakinek nem volt világos: a GURU-ban nem lesz az Amiga leépítve. De: új játékokról csak akkor tudunk írni ha lesznek (nem rajtunk múlik) és ha megkapjuk őket (rajtunk is múlik). PD, programozás és miegyéb tekintetében pedig álljuk a sarat. Szóval lehet megnyugodni kedves Amigás kispajtások.

Egy nem túl friss levél

Hello Brazil! Elöljáróban elmondom, hogy megkaptam az Amigás info lemezt. *(Na ugye, mondom én, hogy előbb-utóbb megérkezik. – Brazil)* Köszi. Mára odáig jutottam, hogy ki tudtam tömöríteni. Szép teljesítmény, ugye? *(Nem semmi, az biztos. Legalább annyira nem semmi mint az én válaszolási sebességem, tekintve, hogy leveled februári... – Brazil)* Ja! A GURU lemezújságok A600-on futnak-e? Ha igen, akkor küldj egy megrendelési csekket mondjuk az első 5 db számról.

Nem küldök csekket. Nem azért mert nem működik a lemezújság, hanem mert én nem szoktam csekkeket küldözgetni. Biztosabb, ha megrendeled utánvéttel. Ezúton üzenem mindenkinek, hogy a régi GURU lemezújságok majdnem minden különösebb gond nélkül futkároznak az új gépeken is, mindössze egy pici kis hibát lehet felfedezni: az alsó parancspanel rácsúszik egy kicsit a szövegre. De sebaj, ugyanis van megoldás. Rá kell állni a parancspanelre, le kell nyomni a bal oldali Amiga billentyűt meg a bal egérgombot, és már el is lehet vonszolni egy kicsit lejjebb az egészet.

Felteszek még néhány kérdést ha már így belejöttem.

1. Azokat a PD programokat, amit leközöltök az újságban konkrétan honnan lehetne megszerezni? Talán a Joco nevű ipsétől?

Hmm, jó kérdés. A Joco nevű ipsét ez ügyben ugyan nem kérdeztem meg, de szerintem tőle valószínűleg sikerülni fog. Írj neki egy levelet meg talán küldjél egy lemezt, hátha válaszol. De ezt nem én mondtam...

2. Hoppá! Most jövök rá, hogy már nincs is több kérdésem!

3. Nahát mégis! *(Pedig már majdnem boldog voltam. – Brazil)* A600-ba milyen módon lehet belegyömöszölni 3.5" vincsit?

Nem egyszerű probléma, tekintettel az A600 igen pici létére. Talán próbáld meg kiszedni az alaplapot vagy a floppyt, és akkor biztos befér a vincsi, bár a gép további használhatóságát erősen megkérdőjelezem. De a lényeg, hogy berakható a vincsi. Azt hiszem indítok egy hardver tanácsadó rovatot is, egészen jól megy ez nekem.

Na akkor mára elég is lesz ennyi. Közöld le az újságban, úgyis közérdekű. De azért küldök egy VB-ot ha a levelezésbe már nem lenne hely, nem teszed be, rossz napod, áramszünet, frontátvonulás, hideg, meleg van vagy mert éppen hülye vagyok (nem megfelelő kihúzandó). Na csávesz!

Cockroach, Balmazújváros.

Ui.: Ja küldök egy VIC-20-as programot. Sőt rögtön le is írom. Valahogy így néz ki:

```
10 print „Trü-trü-tü-tü..."
20 goto 10
```

Jó mi? Címe is van: The Dallas in the VIC-20. Na mit szólsz?

Csak bekerült a leveled (néhány hónap késéssel, de valahogy csak most találtam rá...) a levrovba, a végén még híres ember leszel. Mondjuk nem is csoda, aki ilyen szuper VIC-20 programokat küldözget nekem, abból még lesz valaki. Csak azt áruld már el nekem, hogy hol keressem az ü betűt azon a szerencsétlen öreg masinán? Tűvé tettem érte a billentyűzetet (bár így szúr egy

kicsit, de sebaj), de nem leltem rá. Mindenesetre már az is valami, hogy vetted magadnak a fáradtságot és leírtad ezt a gigantikus szuper programot. Végre megvilágosodott bennem, hogy hogyan készül a Dállássz, és már ez is valami.

Hardware bazár

Hello Brazil! Szeretnék föltenni neked néhány kérdést, remélem nincs ellenedre. Nekem van egy Amiga 1200-am, és most szeretnék venni hozzá egy monitort, amin nem remeg az Interlace, meg 386-os PC kártyát, ha van. A kérdésem a következő: a Commodore 2024-es monitoron remeg a hires-lace? Ezzel inkább azt akarom kérdezni, hogy milyen monitort javasolsz ami megfizethető és jó. A PC kártyával kapcsolatban: van 386-os AT kártya 1200-eshez? Ha van, a kártya elviseli az Amiga formátumú HD-t PC üzemmódban és ugyanez fordítva, ha 2 HD van? Láttam egyszer IBM PC-n a Mortal Kombat-ot és nagyon tetszett. De az, ami Amiga 500-on egy kicsit sem. Nem tudsz róla, hogy kész van az AGA-s Mortal? Vagy esetleg 1200-on futtatva normális lesz a grafika? Lécci válaszolj a levrovban! Köszi!

(olvashatatlan aláírás, Dunaföldvár)

Akkor most olyan leszek mint a rák, legalábbis majdnem, és hátulról előre fogok haladni, bár lehet, hogy közben még meggondolom magam. Naszóval, azaz vagyis izé. Azt mondod, nem tetszik a Mortal 500-ason? Hát ami azt illeti, szerintem is van némi kívánnivaló a grafikájában, de ettől még nagyon jó játék, jobb játék csak akkor lenne, ha HD-ről is menne. AGA verzióról nem tudok és azt hiszem, hogy nem is készült. Úgyhogy vagy beéred ennyivel, vagy PC-n fogsz vele játszani. No erről ennyit. Most pedig leleplezem magam, és ki fog derülni, hogy mennyire nincsenek naprakész információim (a sok teendőm és elfoglaltságom miatt, persze). Én ugyanis nem tudom, hogy milyen 386 meg akármilyen PC emulátor kártyákat lehet az A1200-eshez rakni, sőt azt sem tudom, hogy van-e ilyen. Gondolom van, mert 500-ashoz is volt már, akkor 1200-eshez is illene lennie. Nekem azonban mindegy, és el is mondom, hogy miért. Először is azért mert nincs 1200-esem, bár ettől még tudhatnám, hogy milyen PC kártyát érdemes hozzá venni, dehát nem tudom. Másodszor pedig lópikulát sem ér szerintem az ilyen emulátor kártya, már ami a komoly felhasználást illeti. Sok kompatibilitási probléma szokott lenni, meg nem olyan gyors, meg nem bővíthető, meg egyébként is nagyon drága, és akkor már inkább egy PC. Az legalább nagyrészt kompatibilis önmagával. Mint ebből kiderült, erősen emulátorellenes vagyok (már ami a komolyabb felhasználást illeti), bár ha jobban belegondolok, akkor az Emplant biztos elég jó lehet, csak az nem 1200-es kártya, hanem 3000 vagy 4000-es, de az is lehet, hogy most hülyeséget mondtam. Hiába no, nem vagyok éppen naprakészen informált. Hagyjuk is inkább ezt a témát. A monitorral kapcsolatban pedig aránylag egyszerű választ tudok adni, ugyanis nincs olyan monitor, ami a lace képet teljesen villogásmentesen tudná megjeleníteni. Ehhez ugyanis a gép oldaláról van szükség hardverre, amit tudományos szakszóval úgy hívnak,hogy flicker-fixer. Ilyen kütyüt lehet kapni jó pénzért, de szerintem nem érdemes. Akkor már inkább használd a gépet VGA üzemmódban, és vegyél hozzá egy multiscan monitort és tuti jó képet fogsz kapni. Csak kár, hogy ilyenkor a gép nagyon lelassul. Úgyhogy muszáj lesz még beszerezned némi fast-ramot, esetleg egy turbókártyát... Egy barátom közkedvelt mondását idézném ezzel kapcsolatban: nem könnyű jól szórakozni.

Egy elégedett levél

A Brazil-máltai szeretetszolgálat vezetőjének saját kezébe. Hi Brazil! (...) Ha már tollat ragadtam írok valamit az újságról is. Beijedtél mi? *(Jajajajj ne tessék bántani mert különben harapok! – Brazil)* Nem, nem kezdem el kritizálni a GURU-t a PC GURU-t meg a Joypadot sem. *(Akkor nem harapok. – Brazil)* Minek! Csak a GURU-t veszem, és teljesen meg vagyok vele elégedve! (Na jó, nem kellene bele egy szemernyi PC rovat sem... Ok, leállok) Mindenesetre ha a többiek közelében vagy, add át nekik üdvözletemet és jó kívánságaimat. A Varjú Gergelynek üzenem, hogy nagyon szimpatikus a prg technika témája, csak így tovább, nehogy leálljon. Prunoki & JOCO RULEZ! Jó rovatokat írnak (jó részben ezekért veszem alapot, persze a levrov is cool! Meg a többi 70 oldal is). Igaz, néha elég ködös dolgokról is szó esik a rovataikban, bár az valószínűleg az én hibám. Ja, lenne néhány kérdésem/kérésem:

1. a PD zónában, illetve egyéb megjelenő shareware programokhoz hogyan lehet hozzájutni? (esetleg tudnál adni valamilyen Amigás BBS telefonszámot?)

2. Ha esetleg van a közelben valaki aki ért az Amiga hardware részhez: (...) *(Nincs. Illetve van, én. De ha jót akarsz magadnak, akkor tőlem nem kérsz tanácsot... Én jót akarok neked, ezért aztán inkább kihúztam ezt a csöppnyi levélrészletet. – Brazil)*

Nos, későre jár már (még meg akarom nézni a Beavis & Butthead-ot), még egyszer kösz a segítséget, ill. a szeretetszolgálat létrehozását és üzemeltetését. (De hülye mondat lett belőle!) Szevasz.

(Szabó Ferenc, Göcsej)

Biztos ami biztos, inkább beraktam a leveled ide majdnem mindenestül, mert amilyen sűrűn én mostanában találkozom a fentebb említett egyénekkel, sosem kapnák meg a jókívánságaidat és akkor biztosan hervadásnak indulnának. Ezt pedig ugye nem szabad megkockáztatnom, mert mi lesz akkor velünk nélkülük. Azt meg el tudom róluk képzelni, hogy a levrovot elolvassák, és ezt az alkalmat ugye nem hagyhattam ki. Mellesleg még mi mindent el tudok róluk képzelni... De ez nem ide tartozik, tehát hagyjuk. Egyébként örülök, hogy végre egy ilyen megelégedett levelet is olvashattam, kicsit meg is vagyok lepődve, de majd túlteszem magam valahogy ezen a rendellenességen. És akkor most következzen valami egészen más, egészen pontosan nézzük a kérdéseidet. Pontosabban csak az egyiket, mert a hardver problémádra most nem válaszolok, így ezzel megóvom a gépedet a gyors elmúlástól. A másik kérdéseddel különben nem vagy egyedül, érdekes módon mostanában többen kérdezték ugyanezt. Úgy látszik, hogy a végén még beindul az Amiga PD gépezet Magyarországon is. Nem tudom azonban, hogy ki fogja beindítani, mert én azt hiszem, hogy nem, vagy csak maximum egy picit, mert az az igazság, hogy sok jót nem tudok ezzel kapcsolatban mondani. Valahol itt ebben a levrovban már mondtam egyszer, hogy sajnos senkinek sincs igazából ideje ezzel foglalkozni. Én egyszer tettem egy felelőtlen kijelentés az Amiga doksikkal kapcsolatban és azóta is azt nyögöm, úgyhogy inkább most nem mondok semmit. BBS telefonszámokat nem mondok, mert nem vagyok rá felhatalmazva, hogy nyilvánosságra hozzam bármelyiket is (mert lusta vagyok és nem beszéltem a rendszergazdákkal), de mintegy mézesmadzagként azért elárulom, hogy van néhány csak Amigás BBS kis hazánkban. A JOCO régebben emlegetett valami olyasfélét, hogy kéne csinálni egy GURU BBS-t, de szerintem azóta kipihente magát és már nem beszél félre, meg nem gyötrik mindenféle lázálmok. Persze amilyen megszállott, még a végén képes lesz és megcsinálja. Majd meglátjuk. Mellesleg ha valaki nagyon nem bír magával, akkor írjon neki levelet meg az Anglernek, mert ha jól tudom, akkor mostanság az ő kezükön megy keresztül a legtöbb PD program, de persze lehet, hogy tévedek. De az is lehet, hogy majd ezek ketten ezért a kijelentésemért kánonban eléneklik nekem az Áve Máriát mintegy büntetés gyanánt, és akkor annyi nekem. Azért csak próbáljátok meg őket zargatni, hátha beválik. Egyébként amit néhány sorocskával ezelőtt írtam nem volt vicc, vagyis ha van kedve valakinek PD másolósdit játszania, az jelentkezzen nálam levélben (telefonszámot ne felejtsen el írni!), és akkor majd kitalálunk valamit. Addig is részemről a téma lezárva, ennél többet úgysem tudok mondani. Azt meg várhatjátok, hogy majd én még egyszer azt mondom, hogy ezt-meg azt szívesen elküldöm. Ennyi üres lemezt még életemben nem kaptam... (de azért örülök neki)

Ha jól látom (márpedig jól látom), pillanatokon belül záróra következik a levrovban, de ez nem is olyan túl nagy baj, mert most már igencsak éjszaka van és nekem még számos tennivalóm akad. Többek között úgy hallom kiskutyusom fészkelődik a helyén, ami az ő esetében egyet jelent azzal, hogy ki kell vonuljak vele az udvarra egy kiadós egészségügyi sétára, amit semmiképpen sem érdemes kihagyni, hiszen akárhogy is nézzük, sokkal jobb egy éjszakai séta, mint egy éjszakai takarítás. Így aztán most nem is húzom tovább az időt, maradjunk annyiban, hogy majd egy hónap múlva találkozunk megint. Addig is maradtam még mindig a

Brazil

AMOS THE CREATOR

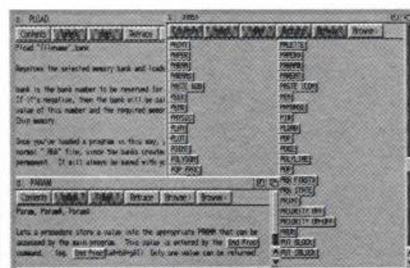
AMOS AZ INTERNETEN

Tegyünk egy sétát az Internet Amos@xamiga.linet.org névvel fémjelzett bitföldrészén, melynek útjain Amos felebarátaink közlekednek a világ mindentájáról érkezve. Az Aminet-en elérhető Amos tárgyú pd file-okon kívül külön email levelezés is folyik az Amossal kapcsolatban. Ezek tárgya elég szerteágazó, mindenki találhat magának újdonságot a sorok között. Az Interneten található Amos vonatkozású file-ok között nézünk szét a továbbiakban, remélhetőleg kellő áttekintést nyújtva a szűkös helyhez mérten.

AMOS.GUIDE

Hasznos segítség lehet minden Amos usernek aki nem a Professionalt használja. Az Amigaguide formátumú anyag tartalmazza az 1.3-as valamennyi utasításának angolismertetését. Egy Amos.guide pedig a programozással kapcsolatos gyakorlati tanácsokat, információkat tartalmaz, témák szerint csoportosítva. Azokra is gondoltak, akik ilyen-olyan ok miatt nem használják az Amigaguide anyagot. Az információk elérhetőek accessory-ként is, ami egy programban tartalmazza valamennyi információt, gyors keresési lehetőséggel.





PROCLIB 3.0

Már harmadik csomagja a rutingyüjteménynek, amelyben megtalálhatóak olyan csupasz procedurák,melyeket felhasználhatunk saját programjainkhoz, vagy egyszerűen tapasztalatot szerezhetünk belőle. A rutinok némelyike külön dokumentációt, illetve demo programot is tartalmaz.

AMOS MUI

Egy gazdagon ellátott forráskód és demo mutatja be, hogyan használható a muimaster library Amos-ból. A forráskód tartalmazza a rutinokat, valamint egy saját equate bankot ahhoz, hogy saját MUI felületű programokat készíthessünk.

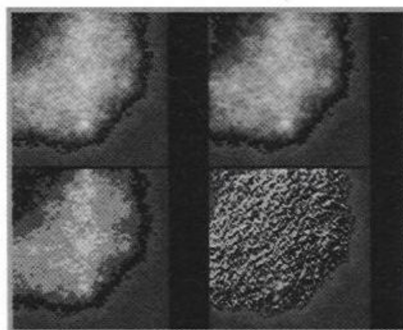


AMTUITION

Egy újabb Intuition emuláció. A program regisztrálásakor a szerző elküldi a WB3.0 szinte valamennyi grafikai funkciójának emulációjára szolgáló Amos procedurát. A demo egész jól működik, de saját véleményem szerint nagy baromság egy Amigán Amigát emulálni, csak azért, mert az Amos nem törődik az intuitionnal. Aki kinőtte az Amost, javaslom keressen egy hatékonyabb programozási eszközt, és ne a kerék újra feltalálásába fektesse drága energiáit. Amíg el nem készül a régen várt Intuition extension, addig minden hasonló próbálkozáshasznos lehet annak, aki egységes, kultúrált felhasználói felülettel rendelkező programot kíván írni Amosban.

MAPCREATOR

Amint a nevéből is kiderül, egy térkép generáló programmal van dolgunk. Hasznára válhat az érdeklődőkön kívül azoknak is, akik stratégiai vagy meteorológia játék készítésén fáradoznak. A kód nem bővelkedi megjegyzésekben, de a folyamat hamar megérthető. A képek 32 színből állnak,melynek palettája egy külön file-ban megváltoztatható.



INTERFACE DESIGNER

Egy korábbi számunkban már beszámoltunk egy hasonló programról az Amil-Ed-ről. Per Jonsson alkotása jelentősen különbözik az előzőtől. Menüből választhatjuk ki a funkciókat és az egérrel mozgathatjuk, illetve méretezhetjük a kapcsolókat,slidereket, box-okat. Aki a Professionalban Interface programokat használ, mindenképpen érdemes beszereznie a hozzá tartozó dokumentációkat. Regisztrálással egy teljesebb, működő változathoz lehet hozzájutni.

Úgy látom mindjárt itt az asztal széle, de legközelebb még visszatérek! Akinek új lenne az Internet fogalma, keresse meg lapunk 94/9-12 számaiban szereplő átfogó írást ebben a témában. Szerencsére maradt még a tarsolyban néhány érdekesség, amivel a jövő hónapban lopjuk majd időtöket. Kérdéseiteket, kéréseiteket továbbra is várjuk, és ismét felhívom figyelmeteket, hogy az Amos rovatban szereplő pd programokat, Amos kiegészítéseket, ellenszolgáltatás nélkül egy elküldött lemezen bárkinek rendelkezésére bocsátjuk!

Lázi & Angler & Az Örök Amiga

ZENEMÁNIA

Hello minden Amiga zenésznek. Hiába szakadt ránk a nyár, azért az igazán mazohisták most is a gépük előtt ülnek az ötven fokos szobában és idegesítik környezetüket legújabb szerzeményükkel (akik kevésbé gyakorlott zeneírók, azok szadisták is, mert még egy félkész jó zenét is nehéz elviselni, hát még egy rosszat). No de térjünk a tárgyra, a már jól ismert Quadra Composer leírásának befejezésére.

Quadra Composer *(folytatás)*

Már csak az effekt Commandok maradtak hátra amelyeket a hangjegyek után álló utolsó három helyre írhatunk be a kottába. Egy zene beeffektezésén nagyon sok múlik, és ez a művelet nagyon sok gyakorlást igényel, de mindenképpen addig kell próbálkozni, amíg a dolog jól nem megy mert a zene effektek nélkül olyan, mint egy grafika színek nélkül. Az effektek:

Arpeggio (0XY): Az arpeggio a chip zenék jellegzetes bugyogó hangeffektje, mely a hangunkat az X és az Y helyén álló fél hanggal tolja felfelé és ezt a 2 illetve 3 hangot szinte egyszerre játssza le.

Pitch Slide Up (1YZ): Eme effekt felcsúsztatja a hangot YZ-szer fél hanggal, de ez sem lesz magasabb mint a legmagasabb hang (B 3). Tehát ez nem más mint a hajlítás felfelé.

Pitch Slide Down (2YZ): Ugyanaz mint az előző, csak lefelé.

Tone Portamento (3XY): Ez az effekt hozzáhajlítja a hangmagasságot (fel vagy le) az aktuális hangunkhoz XY frame alatt, tehát a hajlítás a hangunk előtt megszólaltatott hangon fog végrehajtódni. Pl.:

C-2	01	300
C-3	01	302

Ez a kottarészlet egy oktávval fogja megemelni a hangot 2 frame idő alatt.

Vibrato (4XY): A vibrato meghullámoztatja a hangot X sebességgel Y mélységben. Pl.:

C-2	01	444
	00	406
	00	408
	00	40A

Ez a beállítás egyre mélyebben hullámoztatja a hangot, a sebessége azért nem változik, mert a "0" beírásánál az előző értéket használja a program.

Volume Slide + Sustained Tone Portamento (5XY): Folytatja (kitartja) a Tone Portamento effektet (de ezt előtte használnunk kell) és mellette változtatja a hangerőt az X felfelé az Y pedig lefelé. Pl.:

C-2	01	300
C-3	01	302
	00	501
	00	502

A példa egy emelkedő de halkuló hangot eredményez.

Volume Slide + Sustained Vibrato (6XY): Ugyanaz mint az előző, csak itt a vibrato hatása folytatódik.

Tremolo (7XY): Ugyanúgy működik mint a vibrato, csak itt a hangerő változik és nem a hangmagasság.

Set Sample Offset (9XY): A hangmintát XY×200 bájttal későbbről kezdi el játszani. Pl.: ha az XY 23, akkor 200×23 az 4600, tehát a hangminta 4600-adik bájtjától fog megszólalni.

Volume Slide (AXY): Felcsúsztatja a hangerőt ha az X-nek adunk értéket és le, ha az Y-nak. Az X vagy Y értéke a hangerőváltozás sebességét határozza meg, mindkettő érték együttes használata értelmetlen.

Position Jump (BXY): Megszakítja a pattern lejátszását és az XY által meghatározott Pattern pozíció elejére ugrik. Az XY szám hexadecimális.

Set Volume (CXY): A hangerő beállítására szolgál, az XY értéke hexadecimális 0-40 lehet. A beállított hangerő addig érvényes, amíg a hangszerszám helyén 00 van. Pl.:

00	C-2	01	C20
01		00	000
02		01	000

Ebben az esetben a második sorban felveszi a hangerő az egyes hangszernél beállított default értéket.

Pattern Break (DXY): A D effekt megszakítja a pattern futását és a következő pattern XY-dik sorában folytatja a lejátszást.

Set Speed/Tempo (FXY): Az F parancs a tempót és a sebességet állítja. Ha az XY kisebb vagy egyenlő mint Hexadecimális 1F, akkor a sebességet, ha nagyobb, akkor a tempót állítja. A sebesség értéke azt mutatja, hogy egy sor lejátszása hány rasztersor (PAL 1/50 sec, NTSC 1/60 sec) alatt történjen meg. Egy PAL gépen (nálunk szinte mindegyik az) a F06 sebesség az 0.12 sec/sor lejátszási sebességnek felel meg. Az 0.2 sec/sor sebesség pedig az F0A paranccsal állítható be. Ebben az esetben az időzítést V-Blank-ra kell állítani.

Ha az XY nagyobb mint hexadecimális 1F, akkor a tempót állítjuk (ilyenkor az időzítés CIA kell hogy legyen). A hexadecimális 7D (125) tempó a default érték, ami a F05 paranccsal ekvivalens. A tempóval végezhetünk finomabb beállításokat.

A tempó és a sebesség igazodik egymáshoz ezért gyakran érdemes egy sorban két F parancsot használni (különböző oszlopokban). Pl.:

C-2	01	F03
	00	F6C

A sebesség állítással ritmusképet is elő lehet állítani. Pl.: egy 6/8-os ütem így néz ki:

C-2	01	F03
C-2	02	F06
C-2	01	F03
C-2	02	F06
C-2	01	F03
C-2	02	F06

A sebesség és tempó megválasztásakor azért ha lehet maradjunk a V-Blank időzítésnél, mert a CIA lejátszása sokkal több processzoridőt vesz igénybe.

Set Filter (E0X): ha az X 0, akkor az Amiga beépített filtere bekapcsolódik, ha 1 akkor kikapcsolódik.

Fine Slide Up (E1X): A hangmagasságot finoman X értékkel feljebb csúsztatja.

Fine Slide Down (E2X): A hangmagasságot finoman X értékkel lejjebb csúsztatja.

Set Glissando (E3X): Ez az effekt a portamentoval használható együtt. Ha az X értéke 1, akkor a portamento félhangonként történik, mint például egy zongorán, és nem pedig folyamatosan.

Vibrato Waveform (E4X): A vibrato paranccsal együtt használható, ha X értéke 1 (default), a vibrato hullámformája szinusz, ha 0 akkor négyszög lesz.

Set Finetune Value (E5X): Az aktuális csatornát hangolja finoman. Az X 0-7-ig a pozitív, 8-F-ig pedig negatív irányba.

Pattern Loop (E6X): Ezzel az effekttel a pattern egy részét lehet újra játszatni. Először az E60 paranccsal meghatározzuk a ciklus elejét, majd az E6X paranccsal a végét. Az X értéke az ismétlés számát adja meg.

Set Tremolo Waveform (E7X): Ugyanaz mint az E4X, csak a tremoloval.

Retrig Note (E9X): Egy soron belül többször lejátssza a hangot, az X értéknek megfelelő sebességgel. Pl.:

	00	F06
C-2	01	E93

A C-2 hang kétszer fog megszólalni.

Fine Volumeslide Up (EAX): X értékkel finoman felhangosítja a hangot.

Fine Volumeslide Down (EBX): X értékkel finoman lehalkítja a hangot.

Note Cut (ECX): X raszterlefutás után lehalkítja a hangot nullára.

Note Delay (EDX): Késlelteti a hang megszólalását X raszterlefutással.

Pattern Delay (EFX): Késlelteti a pattern megszólalását X raszterlefutással.

Az itt említett adatok érvényesek (egykét kivételtől eltekintve a ProTracker újabb változataira is).

Nos ennyit mára az effekt parancsokról, a QC-ről és a ZeneMániáról. A jövő hónapban a frissen megjelent OktaMed 6.0 lesz terítéken, melynek leírása még a QC-t is felül fogja múlni. Tehát mindenki reszkessen...

Petroff - Hivatásos Hang(y)ász

HARDWARE BAZÁR

CD-ROM-ok Amigához

Egyre többen szeretnének CD-ROM-ot kapcsolni Amigájukhoz is, mert a egyre inkább a CD-ROM-ok lesznek a legnépszerűbb adattároló eszközök. Ezen nem kell csodálkozni, mert több mint 600 MB adatot néhány ezer forint költséggel lehetőségünk van tárolni és a felhasználásukhoz szükséges eszköz ára is egyre alacsonyabb, már 13.000 Ft-ért (+ ÁFA) is vásárolhatunk egyes dupla sebességű típusokat. Mindössze egy hátrány van az adatok felírása házilag nem lehetséges – speciális (és nem túl olcsó) berendezésre van szükség. Ezért (sajnos) a teljes CD-re írni kívánt adat mennyiséget el kell juttatni a CD írással foglalkozókhoz.

Ha Amigához CD-ROM-ot szeretne valaki használni, akkor több lehetőség közül választhat. Ha rendelkezik a gép SCSI interface-szel, akkor a legegyszerűbb egy SCSI CD-ROM megvásárlása. Nem a legolcsóbbak, de magas fokon kompatibilisek egymással. A felhasználásukhoz csak egy CD-ROM filesystemre van szükség. A 3.1-es Workbenchnek része a CD-ROM filesystem, így a legegyszerűbb esetben csak a CD-ROM egységszámának megfelelően a mount-oláshoz szükséges adatot kell megváltoztatni. Azonban arról nem szabad elfeledkezni, hogy a CD-ROM-ról nem lehet boot-olni, azaz sem a CDTV, sem a CD³²-es játékok nem indíthatók el a "három gombos" technikával.

Másik, kevésbé elterjedt lehetőség, hogy rendelkezik a gép valamilyen speciális vezérlőkártyával, ami lehetőséget ad bizonyos speciális interface-szel ellátott CD-ROM-ok használatára. Például a GURU 94/4-es számában bemutatott bsc Tandem vezérlőkártya támogat egyes Mitsumi típusokat. (Hasonlóan speciális, egymással nem kompatibilis interface-szel rendelkeznek a Sony és Panasonic CD-ROM-ok is.)

A harmadik (és a cikk fő témájának szánt) lehetőség a PC-n egyre jobban terjedő ATAPI CD-ROM-ok használata. A PC-s világban egyszerűen csak AT-buszosnak nevezték minden olyan CD-ROM-ot, mely nem SCSI felülettel rendelkezik. Azonban e korábban megjelent CD-ROM-ok nem igazi AT-buszos CD-ROM-ok, azaz hiába próbálja valaki az AT-buszos hard diskvezérlőre csatlakozatni a rendszer nem fogja felismerni, sőt esetleg károsodáshoz is vezethet.

Ha valaki vásárol egy ATAPI interface-szel rendelkező CD-ROM-ot (a továbbiak erre kell gondolni, ha AT-buszos CD-ROM-ról esik szó), akkor szüksége lesz valamilyen meghajtó programra, hogy Amigával is használni tudja (általában PC-s meghajtó programot mellékelnek lemezen a CD-ROM-hoz). Erre az egyik lehetőség a VOB által SpeedUp-System néven forgalmazott hardware és software összeállítás. E termékkel nem csak ATAPI CD-ROM használatára nyílik lehetőség, hanem a hardware segítségével összesen négy AT-buszos egységet kezelhetünk az Amiga 1200/4000 beépített vezérlőjével, de továbbra is csak két hard disket kezel a rendszer

Aki nem szándékozik kb. 100 DM összeget kiadni erre a célra, mert a meglévő egyetlen (és elégséges méretű) hard diskje mellé szeretne egy CD-ROM-ot csatlakoztatni, az választhatja az *axx00_atapi.device* néven terjedő device használatát. Ennek software-nek a segítségével lehetőség van egyszerűen az ATAPI eszközök használatára, feltéve azt, hogy rendelkezünk valamilyen CD filesystemmel. A device-ból létezik A1200 (A600) és A4000 változat is, melyek csak a megfelelő géptípuson működőképesek. De létezi a programból bsc/Alfa Data és bsc Tandem kártyákhoz írt változat. Az A1200/4000 változatból demo verzió került széleskörű terjesztésre, míg az utóbbiakból (melyek speciális hardware-t igényelnek) a teljes változat szabadon hozzáférhető. A demo változat lehetővé teszi, hogy kipróbálja mindenki a CD-ROM-ot. 20 percenként a demo változatra figyelmeztető requester jelenik meg és 1 óra elmúltával befejezi a működést (újra lehet indítani az 1 órás időtartamot, ha a gép resetelésével). A teljes változat megszerzéséhez szükséges információkat is megjeleníti a figyelmeztetésekkor.

A CD-ROM fizikai szerelése általában nem okoz problémát, A1200 esetén csak kívül van hely és általában az eredeti tápegység kevésnek bizonyul a HD + CD-ROM párosítás üzemeltetéséhez. A4000 esetén belülre is szerelhetjük (sőt célszerű is) a CD-ROM-ot. Első próbálkozáskor nehezen hihető, de a hely elég lesz a beszereléshez, mindössze némileg másképpen kell elrendezni a korábbról meglevő hard disket és a kábelét. Ez utóbbit úgy kell csatlakoztatni, hogy olyan csatlakozó kerüljön a CD-ROM-hoz, melyre nem szereltek tehermentesítőt (azaz nem a kábel végén levő). A hard disk átszerelésével, esetleg fejjel lefelé történő elhelyezésével lehetőség van a CD-ROM tápcsatlakozójához szükséges hely kialakítására is. Az A4000 alaplapján kialakították a CD audio jelének fogadására szolgáló csatlakozót is, így egyszerűen megoldható, hogy az Amiga hang kimenetén jelenjen meg a CD hang is (mely az általunk kipróbált Dolphin series 8000 duplasebességű esetén halkabb volt, az Amiga hangjánál).

Természetesen kipróbáltuk a legváltozatosabb CD-kkel is a rendszert, eredményeinkről részletesen egy későbbi számban fogunk beszámolni. Mint várható volt egyes CD³²-es játékok néhány assign létrehozása után gond nélkül működik (pl. Project-X, F-17, Liberation), másokkal kisebb-nagyobb gondok vannak (Labyrinth of Time, CD³² demo disk). De léteznek emulációs software-ek is, mellyel a kompatibilitás foka növelhető.

Itt érdemes megjegyezni, hogy a CD lemezeken a file-ok neve nem korlátozódik az MS-DOS-os lemezeken megszokott 8+3 formára, és pl. a CD³² developer lemezeken található file-ok segítségével lehetőség van olyan ún. image-file-ok létrehozására (és tesztelésére), melyek normális (hosszú) file-neveket tartalmaznak. Az így létrehozott image-file-ok, akár egy PC-s alapú CD-író rendszeren is felírhatók.

A CD-ROM-os témát (valószínűleg) a következő számban folytatjuk.

(JOCO)

A Rendszerbarát

Az előző részben nem maradt hely a memóriakezeléssel kapcsolatos témakör befejezésére, most először következzen a két záró gondolat.

Ha feltételezzük azt, hogy csak az **AllocEntry()** módszerrel (vagy **AllocMem()**-mel és saját *MemList* struktúrát építve) történtek a memóriafoglalások, akkor a rendszer tudja, hogy a taszk mely memóriatartományokat foglalt le dinamikusan. A **RemTask()** függvény automatikusan felszabadítja a *tc_MemEntry* listában talált memóriatartományokat.

Az amiga.library **CreateTask()** függvénye és más rendszer taszk és process létrehozó függvények használják a *MemList*-et a *tc_MemEntry*-ben, így a Task struktúra és a verem automatikusan felszabadításra kerül, amikor a taszk eltávolítása megtörténik.

Legutóbb, amikor a VBS-ről írtunk megemlítettük, hogy a program egyik időzítése nem működik "rendesen". Ennek kapcsán egyik ismerősünket (Lay Andrást) sikerült meggyőzni, hogy amikor éppen nincs jobb dolga, keresse meg a hibát és találjon ki valami megoldást. Most tehát a VBS program hibajavítása fog követezni, mind a PAL, mind az NTSC változaté, mert egyes információk szerint néhányan (valamilyen rejtélyes ok miatt) azt is használják. Azonban a programnak van még egy kisebb szépséghibája is, a backup során is ír a menteni kívánt eszközre. Ez sajnos lehetetlenné teszi pl. CD-ROM-ról történő mentést, de sérült hard diskek mentésekor sem praktikus. Ha már módosítjuk az eredeti kódot, akkor egyben ezt is megoldhatjuk.

Tehát a szükséges módosítások a következők, a megadott értékeket pl. az AZap 2.40 segítségével használhatjuk fel.

VBS 3.0 NTSC verzió (hossz: 154340 byte)
$VER: VBS 3.0 (August 28, 1994)

cím	hex.	eredeti	módosított
59658	e90a	e5	e8
59659	e90b	81	89
59660	e90c	d2	4e
59661	e90d	80	71
124588	1e6ac	5f	54
124589	1e6ad	56	3a
124590	1e6ae	42	56
124591	1e6af	53	42
124592	1e6b0	54	53
124593	1e6b1	4d	54
124594	1e6b2	50	4d
124595	1e6b3	5f	50
124610	1e6c2	5f	54
124611	1e6c3	56	3a
124612	1e6c4	42	56
124613	1e6c5	53	42
124614	1e6c6	54	53
124615	1e6c7	4d	54
124616	1e6c8	50	4d
124617	1e6c9	5f	50
124624	1e6d0	5f	54
124625	1e6d1	56	3a
124626	1e6d2	42	56
124627	1e6d3	53	42
124628	1e6d4	54	53
124629	1e6d5	4d	54
124630	1e6d6	50	4d
124631	1e6d7	5f	50

VBS 3.0 PAL verzió (hossz: 152408 byte)
$VER: VBS 3.0 (August 28, 1994)

cím	hex.	eredeti	módosított
59160	e718	e5	e8
59161	e719	81	89
59162	e71a	d2	4e
59163	e71b	80	71
122680	1df38	5f	54
122681	1df39	56	3a
122682	1df3a	42	56
122683	1df3b	53	42
122684	1df3c	54	53
122685	1df3d	4d	54
122686	1df3e	50	4d
122687	1df3f	5f	50
122702	1df4e	5f	54
122703	1df4f	56	3a
122704	1df50	42	56
122705	1df51	53	42
122706	1df52	54	53
122707	1df53	4d	54
122708	1df54	50	4d
122709	1df55	5f	50
122716	1df5c	5f	54
122717	1df5d	56	3a
122718	1df5e	42	56
122719	1df5f	53	42
122720	1df60	54	53
122721	1df61	4d	54
122722	1df62	50	4d
122723	1df63	5f	50

A kódmódosítások jól láthatók a képeken. De azért néhány szóval összefoglaljuk. Az extra backup delay-nél megadott érték 5-szörösével hívja meg a program a dos.library Delay() függvényét. Vagyis, eredetileg a késletetés értékét 1/10 másodpercben kellene megadni (azonban a gyakorlatban valamiért nem úgy működik a dolog, ahogy kellene). Mármint a _VBSG_extradelay értéke valószínűleg túl nagy, mert a 16-tal történő osztása segít rajta.

Az NTSC verziónál a függvény hívása jellegzetesen az amiga.lib library linkelésével történt fordításra utal. A PAL verzió kódja szebb. A nullával történő egyenlőség vizsgálat oka, hogy 1.2/1.3-as rendszer alatt a Delay függvény 0 értékkel történő meghívása, súlyos timer és floppy kezelési problémákat okoz.





NTSC verzió: eredeti / módosított kód

A lemezre írás elkerülésére az aktuális könyvtárba történő _VBSTMP_.TMP filenév helyett a *T:VBSTMP.TMP* kerül használatra. Mivel csak néhány száz kilobyte-ról van szó, általában nem okoz memóriaproblémát.





PAL verzió: eredeti / módosított kód

E program módosítása nem volt túl nagy feladat, mert a program szerzői "benne felejtették" a szimbólumtáblát, így "nagyon" egyszerű volt visszakeresni az extra backup delay felhasználását. A megoldás is vitatható, mert a hiba okozóját kellett volna inkább megkeresni... De mindenesetre működik és megkönnyíti az AT-buszos hard diskkel backupolók életét.

És végezetül egy érdekes jogi kérdés: mennyire vagyunk jogosultak, hogy mások által írt programot, a szerzők hozzájárulása nélkül módosítsunk. Álláspontunk szerint ez nem teljesen legális, de amíg a program hibáinak kijavítását szolgálja, addig legalább védhető e tevékenység jogosultsága. (És mivel számos programnak van kisebb-nagyobb hibája, a következő számban is lesz miről írnunk.)

(JOCO)

Sziasztok!

Új rovatot indítunk, ebben a számban, mely rovat főleg a játékosoknak lesz örömére, hisz játékokhoz fogunk tippeket, pályakódokat és egyéb turpisságokat közölni. A vállalkozó szellemű olvasók be is segíthetnek a rovat működésébe, ha kedvenc játékuk kódjait megosztják a többi Amigással. Tehát ragadjatok tollat, várjuk leveleiteket CHEAT rovat jeligére a GURU címére: 1399 Budapest, Pf. 701/765. Most pedig következzen az e havi termés:

Benefactor
3NQL2Q4JC4
1BQBMC5FQG
3MQLSP4JQN
MSQ422PNDD
MMQP4PSRQR
MCQ4Q2Q4Q2
MNQP2Q4NC4
21QFMB5JQF
2QQH3DR3J2
MTQ4GFRPHG
2RQHK2TKNH

Brutal Sports Football CD32
Pályakódok:
LEAGUE 3:
FS7G8LLSGL SQ4YXYYYY
LEAGUE 2:
Y!BY3PPDT PPXZOZZZZ
LEAGUE 1:
5L5X6TGX! 66QSHGGGG

Death Mask
LEVEL 01 52385
LEVEL 02 22428
LEVEL 03 84843
LEVEL 04 22087
LEVEL 05 38641
LEVEL 06 06395
LEVEL 07 33224
LEVEL 08 35527
LEVEL 09 48962
LEVEL 10 65074
LEVEL 11 62438
LEVEL 12 28283
LEVEL 13 85325
LEVEL 14 10769
LEVEL 15 25324
LEVEL 16 43542
LEVEL 17 62156
LEVEL 18 84678
LEVEL 19 57093
LEVEL 20 29264
LEVEL 21 47446
LEVEL 22 75330
LEVEL 23 82855
LEVEL 24 58474
LEVEL 25 38392
LEVEL 26 55276
LEVEL 27 68163
LEVEL 28 75156
LEVEL 29 70948
LEVEL 30 54334
LEVEL 31 39814
LEVEL 32 52262
LEVEL 33 73164

Dragonstone
Level 2 (Forest)
By1pvHo-xLB-T5JkbkHN
Level 3 (Mountain Impossible)
rMEmYMyBAL8CTHnwTMHB
Level 4 (Petit Port)
Br1Avk2-AtKCO5nwTkHB
Level 5 (Dragon Isle - The Gateway)
By1AYk3-xLI-T5nTbTac
Level 6 (Dragon Isle - Earth Temple)
Gr14Ykx-HLG-O5nTbTac
Level 7 (Dragon Isle - Earth Temple Dragon)
Gy147kx-HLI-O5nTbTac
Level 8 (Dragon Isle - Water Temple)
GrEA7M3wxLK-O5n4TTac
Level 9 (Dragon Isle - Water Temple Dragon)
GyEA7M3wHLY-O5n4TTac
Level 10 (Dragon Isle - Fire Temple)
GM14gMowxZG-O5n5bUac
Level 11 (Wind Temple - End)
Gy14+Mowx2Y-O5n5TUa2

Impossible Mission 2025
"TiefGarage"
PART #1 :!NONE!
PART #2 : ETQBGXIN
PART #3 : EWQUOXCF

"Büroetage"
PART #1 : FAQRNXOI
PART #2 : FEQKMXEK
PART #3 : FIQDKXUF

"Industrieetage"
PART #1 : FLQWJXKA
PART #2 : FPQPIXAC
PART #3 : FTQIGXQN

"Computeretage"
PART #1 : FXQBGXLF
PART #2 : GAQYFXXB
PART #3 : GEQSLXJH

"Konstruktionsetage"
PART #1 : GIQNDXJO
PART #2 : GMQGDXNP
PART #3 : GPQZDXVN

Jungle Strike
Level2=RXMCK3RVMCZ
Level3=9VMZBW74PFB
Level4=XNGDXN4MZ34
Level5=VHKRWPCJR79
Level6=W74JV6PC3WY
Level7=TN6Z3L6MHFB
Level8=7LJYk39XV49
Level9=N4J3RWNL4GG
Level10=L6DMYRVWT67

Marbelous
EDITOR
FIRST
WATERFALL
CODELIST
BADPARENTS
CALCULATOR
PETERTHEBEST
ONOFF
DARKSOUL
DEADSKIN
INKYTINKY
BLOBBER
JESUS
DOPEMAN
SUICIDAL
HEADBANGING
NEARLY
FINAL

Roadkill (AGA)
TRACK 0
LQPONTQNJO
TRACK 1
LQPONRHCNM
TRACK 2
LQPONUPQCK
TRACK 3
LQPONTMBCH

Super Stardust
HAPPYARCADE - Indulás 7 élettel
MAKEMEHAPPY - Örökélet
LEARNTOPLAY - Indulás a 7. pályán
YOUARESOSAD - Indulás a 13. pályán

QUIK - The Thunder Rabbit
LEVEL 2 = SILIRONE
LEVEL 3 = FUNETOC
LEVEL 4 = URODECOLE
CHEAT = SUCOLOKU

Bubba & Styx
LEVEL 2 - 3YPNXPH56P
LEVEL 3 - PTVW2ZJRLY
LEVEL 4 - GZLZWRJ7D3
LEVEL 5 - LR9SG!JK4S

Bubble & Squeek
CHEAT - HEFSBEER

Kid Chaos
ARCADEGAMES *(GAMES MENU)*
HARDASNAILS *(CHEAT MENU)*
KNSOKABAMEA *(LEVEL2 PW)*
BMNEPGHITJJ *(LEVEL3 CHEAT)*

Premier Manager III
1.5 millió fontot érő telefon szám: 343343

és még egy pár érdekes szám:
400040
089869
896610
602114
220769
250967
781560

Slide It 2
LEVEL .2. - LANCE
LEVEL .3. - ADREDIS
LEVEL .4. - CYBORG
LEVEL .5. - IOMAR
LEVEL .6. - RLOPEE
LEVEL .7. - TISOE
LEVEL .8. - LAE
LEVEL .9. - TEELAR
LEVEL .10. - PHAE
LEVEL .11. - JAR
LEVEL .12. - ESTAGOS
LEVEL .15. - CARATAGON
LEVEL .16. - LYAR
LEVEL .17. - RIS
LEVEL .18. - IANOS
LEVEL .22. - XERAGIS
LEVEL .23. - WYSE
LEVEL .24. - ACTINOS
LEVEL .25. - LAVIS
LEVEL .26. - EQUAGON
LEVEL .27. - DOOMOS
LEVEL .28. - CYRON
LEVEL .29. - YS
LEVEL .30. - ANGELIOS
LEVEL .31. - RHYNIA
LEVEL .32. - ANURA
LEVEL .33. - GORGONOPSIA
LEVEL .34. - SEYMOUR
LEVEL .35. - CALLIPTERIS
LEVEL .36. - DEVON
LEVEL .37. - XYLODIS
LEVEL .38. - GYMNOS
LEVEL .40. - ASTRACODA

Settlers
01—"START" 11-"CHOPPER"
21—"PASTURE"
02-"STATION" 12——"GATE"
22——"OMNUS"
03—"UNITY" 13—"ISLAND"
23—"TRIBUTE"
04——"WAVE" 14—"LEGION"
24-"FOUNTAIN"
05—"EXPORT" 15—"PIECE"
25——"CHUDE"
06—"OPTION" 16—"RIVAL"
26—"TRAILER"
07—"RECORD" 17—"SAVAGE"
27—"CANYON"
08—"SCALE" 18—"XAVER"
28—"REPRESS"
09——"SIGN" 19—"BLADE"
29——"YOKI"
10—"ACRON" 20—"BEACON" 30—"PASSIVE"

VALHALLA
The Sanctuary - lopfgw
The Chapel - uhgwil
The Tower - abheft

PIERRE LE CHEF
Greece - TZATZIKI
West Indies - PLANTAIN
Mexico - FAJITAS
China - WONTON
France - CHOUX

apróHIRDETÉS

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/765

IMAGINE KÖNYV MAGYARUL!

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv az Amigás és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, meg szeretnének ismerkedni a programmal. A 242 oldalas, gazdagon illusztrált kötet – részben színes oldalakon – megrendelhető a Kiadónál.
A könyv fogyasztói ára: 768,- Ft

Kapható még:
Amiga felhasználók kézikönyve
Ára: 392 Ft

Érdeklődni lehet:
Arany Sándor
Tiszaföldvár Öszőlő, Fő u. 64.
Tel.: (06-56)-450-191/307 mell.

AMIGÁHOZ 2,5 "-es 120 MB-os CONNER winchester eladó.
Agócs Péter • Tel.: (52) 366-352

Amigához hangdigi 2.900 Ft-ért eladó.
Tel.: (32) 316-734 – 14 óra után.

Amigához 3,5"-os külső drive-ot vennék. Csak gyári érdekel.
Léderer György • 1212 Budapest, Dunadűlő 3/b • Tel.: 276-16-38

Eladó 386SX/40, 2 MB RAM, 40 MB HDD, 1,44 MB FDD, VGA C. monitor/512 kB, AdLib/hangfalak, PGA bill., egér.
Sédtői Csaba, Komárom
Tel.: (34) 343-836

AMIGA 500 (1 MB, V1.3), egér, joy, TV-modulátor, lemezekkel olcsón eladó.
Tel.: (56) 379-503, este.

3,5/DD USA Polaroid DataRescue mágneslemezek 590 Ft/doboz áron eladók!
Folk Péter
Tel.: 135-12-89
1399 Budapest, Pf. 701/55.

Eladó német minőségi 52 MB SCSI HD 500 vagy 500+-hoz. 2400-as, márkás intelligens külső modem, beépített tömörítéssel (PC-hez is jó) csak 14.000 Ft. BBS-ezéshez, levelezéshez ideális.
Tel.: 258-09-04

SEGÍTSÉG!!! A500-hoz való MACROSYSTEM SCSI-2-es külső HD-m és az install lemeze egy vírus következtében jobblétre szenderült. Keresem azon földi halandókat, akik rendelkeznek ilyen install lemezzel, vegyék fel velem please a kapcsolatot telefonon, levélben, vagy küldjenek egy másolatot a címemre. Nem leszek hálátlan! Megpusztulok vincsi nélkül! Keresek továbbá SCSI-2-es Quantum 3.5"-os 540 MB-os vagy ennél nagyobb vincsit, bármilyen 500-hoz való turbókártyát, A1200-hez PCMCIA videodigitalizálót. Potenciális vevő vagyok ezekre a HW-kre
Palásti Zsolt • 6348 Érsekhalma, Fő u. 25. • Tel.: (79) 363-998 (7-16-ig)

Eladó AMIGA1200 + 80 MB 2,5"-es wincsi + 50 MHz FPU + 1084S monitor egyben vagy külön.
Érdeklődni: Gerencsér Balázs
Tel.: (92) 317-318.

AMIGA 1200 gépet vennék. Max. ár 44.000 Ft.
Tel.: (66) 361-795.

AMIGA 1200-as számítógép eladó.
Tel.: (66) 361-012.

Eladó ATARI JAGUAR konzol 5 játékkal. Ugyanitt eladó Philips 8833II monitor. Jaguárra programcsere is érdekel.
Tel.: (76) 327-155.

AMIGÁHOZ Video Backup hardware + software eladó!
Érd.: Fekete Gábor • 4700 Mátészalka, Fellegvár Köz 13. • Tel.: (44) 313-663.

Eladó GVP turbókártya 1230/II, 40 MHz 68030, 40 MHz 882, 8 MB RAM + óra. 72.000 Ft + ÁFA.
Molnár Sándor • Tel.: 294-55-14.

ParNet, illetve AT-buszos (2.5->3.5) winchester kábel olcsón eladó! Valamint A500-hoz HD kontroller eladó.
Vámos László • Tel.: 184-97-43

Kedvenc AMIGA1200-esem korban hozzáillő winchester társaságát keresi. (170 MBőség fölöttiek előnyben!)
Kovács János
5516 Körösladány, Baross u. 9/1.

AMIGA1200, 2 MB Fast-RAM, 68881 FPU 28 MHz, HD-s külső drive, 420 MB 3.5"/80 MB 2.5" HDD-vel, THOMSON RGB monitorral eladó. Lehet külön is.
Fekete János • Tel.: (76) 472-761

Eladó AMIGA500 (1 MB RAM), TV-modulátor, 2 db egér, egérpad, joy, lemezek + egy köteg szakirodalom. Írjál, megegyezünk.
Weigent József • 5500 Gyomaendrőd, Bajcsy u. 28/A.

Eladó Amiga500, 2,5 MB RAM-mal, átkapcsolható Kickstarttal (1.3 és 2.0), bootselectorral, joystickokkal, egérrel, TV-modulátorral, hangdigivel 30.000 Ft-ért. Amiga 500-hoz eladó még: stereo hangdigitalizáló 8.000 Ft-ért, 286AT-emulator (Vortex AIonce) 7.000 Ft-ért, külső 3.5"-es drive 8.000 Ft-ért.
Tel.: 06-84-315-040.

Eladó 286/16 MHz, 1 MB RAM, 20 MB HDD, 1.2 FDD, EGA monitor, 576 KByte újság 90/1-93/12. Ár: 25.000 Ft.
Tel.: 160-1981 (9-16 munkanap), Baranyiné.

Olcsón eladó AMIGA 500 (1 MB), 1802 monitor, tartozékok. • Tel.: 276-92-74.
GVP 1230+ /EC030-40, 68882-40, 5 MB RAM/ turbókártya reális áron eladó.
Laszli Csaba • 5700 Gyula, Mágocsi u. 6. I/5. • Tel.: 66/362-225.

AMIGA1200, 170 MB HDD tele programmal + 50 lemez + joy eladó 70.000 Ft-ért!
Nagy Péter • 3881 Abaújszántó, Petőfi út 32.

Eladó AMIGA1200, TRA turbókártya, 4 MB SIMM RAM, 270 MB HDD, 3.5" külső drive. Egyben és külön is, vagy PC-re cserélhető.
Finta Csaba • 8100 Várpalota, Liliom u. 12.

Eladó AMIGA CD32 5 CD-lemezzel (Microcosm, Rise of the Robots) + joypad + joystick + újságok 38.000 Ft-ért. CASIO VDB-100 karóra 9.000-ért.
Daneluszki Zsolt • 4400 Nyíregyháza, Rajk László u. 38.

A1200 + 2,5" 80 MB HDD + C1085S monitor + kiegészítők 74.000 Ft-ért eladó.
Csöndes Áron • Tel.: 215-78-05.

Sürgősen eladó egy kitűnő állapotban levő Amiga 600 + 100 db lemez + lemeztartó + 2 db joy + színes képdigitalizáló. Irányár: 40.000 Ft.
Kiss Béla
2766 Tápiószele, Jázmin út 15.

Eladó AMIGA1200 + Philips pro 8CM852 színes monitor, 50 db lemez játékprogramokkal, porvédővel, egérpad, 2 db extra joy.
Mindössze 63.000 Ft.
Kupeczik Csaba • Budapest, Korponai u. 14. A4/8. • Tel.: 260-86-23

Blizzard 1220 turbókártya (28 MHz-es 68020, 68882, 4 MB RAM, óra) A1200-eshez eladó.
Jávor Balázs • Tel.: 271-78-90

Amiga 500 különkiadású, A500 + A590 hard disk (20 MB + 1 MB FAST RAM), A500-hoz 14 MHz-es turbo kártya, A4000-30 és A4000-40-es proceszorkártya eladó. Ár: 20.000, 33.000, 10.000 Ft. • Tel: (99) 332-623

GVP PhonePack fax, üzenetrögzítő, mail-box kártya Amiga 2000 / 3000 / 4000-hez áron alul eladó (esetleg csere is lehetséges). • Tel.: 185-75-75

Budatétényi Amiga Klub

Minden szombaton 9:30-tól 15:00-ig.

Budatétényi Művelődési Központ, Budapest XXII., Nagytétényi út. 35.

"Világ Amigásai Egyesüljetek!"

Inf.: Ilyés Ernő • Tel.: 226-97-63

Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

Jelentkezési lap

Szeretnék veletek táborozni Nagyvisnyón 1995. augusztus 20-27-ig.

Nevem: ....

Címem: ....

Életkorom: ....

A részvétel díja: 8990 Ft (napi háromszori étkezéssel)
5200 Ft (étkezés nélkül)

- ☐ Kérek étkezést a tábor alatt
- ☐ Nem kérek étkezést a tábor alatt

A befizetési csekkeket a jelentkezési lap kézhezvétele után postázzuk. Jelentkezési határidő: 1995 július 15.

A Csokonai Művelődési Ház értesíti a számítógép rajongókat, hogy minden szombaton számítógépes börzét tart 10 és 14 óra között.

Programcsere különböző számítógép típusokra

Gyertek el, várunk titeket is!

Csokonai Művelődési Ház
1155 Budapest, Eötvös u. 64/66.
Tel.: 169-0495, 189-2240

IGEEEN! Megrendelem a
GURU
kiadásában megjelenő

CD GURU-t

- ☐ Befizetési csekket kérek.
- ☐ Utánvétellel rendelem meg.

- ☐ CD GURU 95/1-es számot kérem
- ☐ CD GURU 95/2-es számot kérem
- ☐ CD GURU 95/3-es számot kérem

Utánvételes megrendelés esetén a 990 Ft-os vételár mellé a postaköltséget felszámítjuk!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves CD GURU előfizetés (4 szám) (3500 Ft)

Megrendelőlap

- ☐ GURU 1993/9-10
- ☐ PC GURU 93/1
- ☐ PC GURU 93/2
- ☐ PC GURU 94/1
- ☐ PC GURU 94/2
- ☐ PC GURU 94/3
- ☐ PC GURU 94/4
- ☐ PC GURU 94/5
- ☐ PC GURU 94/6
- ☐ PC GURU 94/7
- ☐ GURU 94/8
- ☐ GURU 94/11
- ☐ GURU 94/12

....db * 198 Ft = ... Ft

- ☐ GURU 1992/1
- ☐ GURU 1992/2
- ☐ GURU 1992/3
- ☐ GURU 1992/4
- ☐ GURU 1992/5
- ☐ GURU 1993/1
- ☐ GURU 1993/2

....db * 165 Ft = ... Ft

- ☐ GURU 1994/9-10

....db * 278 Ft = ... Ft

- ☐ GURU 1995/1
- ☐ GURU 1995/2
- ☐ GURU 1995/3
- ☐ GURU 1995/4
- ☐ PC GURU 1995/3
- ☐ PC GURU 1995/4
- ☐ PC GURU 1995/5

....db * 248 Ft = ... Ft

- ☐ GURU 1993/3
- ☐ GURU 1993/4
- ☐ GURU 1993/5
- ☐ GURU 1993/6
- ☐ GURU 1993/7
- ☐ GURU 1993/8
- ☐ GURU 1993/11
- ☐ GURU 1993/12
- ☐ GURU 1994/1
- ☐ GURU 1994/2
- ☐ GURU 1994/3
- ☐ GURU 1994/4
- ☐ GURU 1994/5
- ☐ GURU 1994/6
- ☐ GURU 1994/7
- ☐ Joypad 94/1
- ☐ Joypad 94/2
- ☐ Joypad 94/3
- ☐ Joypad 95/1

....db * 179 Ft = ... Ft

- ☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
- ☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Összesen: .... Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

- ☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)
- ☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)
- ☐ 1 éves PC GURU előfizetés (2480 Ft)
- ☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1240 Ft)
- ☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (676 Ft)
- ☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (338 Ft)

PD ZÓNA

Thor 2.01

Egy sokarcú program

Már több levelezéssel kapcsolatos programról írtunk, de úgy látszik, ez a témakör is számtalan lehetőséget nyújt a programok írásával foglalkozók részére. A skandináv istenség nevét viselő program az egyik legújabb e programok között.

A program segítségével könnyedén kezelhetjük a legváltozatosabb levelezési formátumokat: QWK, BlueWave, UUCP, SOUP, Hippo, Omen. E formátumok mellett lehetőség van a sokak által használt NComm program vezérlésére is az ARexx interface-en keresztül. Bár használata nagyobb előzetes konfigurálást igényel, mint pl. az AmiQWK, sokak számára kedvező lehet, hogy egyetlen programmal történhet a különböző helyről származó levelek feldolgozása. E feldolgozás első lépcsője, hogy a meglévő packet-eket automatikusan saját formátumára konvertálja, így megnehezíti más program használatát.



A program shareware, regisztrációs díja $30. A használatához OS2.04+-re és hard diskre is szükség van. Ha a használt partíción a szabad hely kritikus méretűre csökken, a program rendszeres figyelmeztetéseket küld, hogy elkerülje a lemez teljes megtelését.

mpeg_play 1.03

Egy multimédia formátum

Sok fajta animációs formátumhoz mutattunk be lejátszó programot, de eddig az MPEG file-ok lejátszására szolgálók valahogy kimaradtak. Az mpeg_play segítségével lehetőség nyílik MPEG tömörítésű file-ok megtekintésére is.

A program több fajta megjelenítési módot támogat, az ECS és AGA chip készleten kívül OpalVision, Retina és Picasso II grafikus kártyákon is képes az animáció lejátszására, és támogatja az EGS library-ket is. Mivel sem az ECS, sem az AGa chip készlet nem támogatja a 24 bites megjelenítési módot, több fajta (ditherezéssel elérhető) mód közül választhatunk. A megjelenítés lehetséges HAM, HAM8, 16 és 256 színű szürkeárnyalatos, és különféle ditherezésű (ordered, Floyd-Steinberg és egyéb hibrid típusok) palettás képernyő módokban.

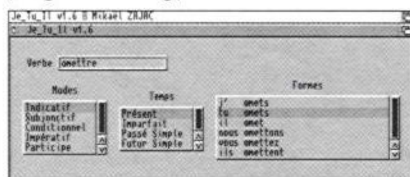
Az MPEG formátumnak nagy előnye az ANIM formátumokhoz képest a nagy tömörsége, pl. 2942 képkockából álló 160×120 felbontású animáció hossza csak 11.5 MB (átlagos tömörítési arány ez esetben 1:14.6-hoz, ami más file-ok, ill. más encoder esetén akár 1:50 is lehet). Azonban van egy hátránya is az MPEG formátumnak: nagy számítási kapacitást igényel a kitömörítése. E miatt nem is kell csodálkozni, hogy a program futtatásához minimálisan 68020-ra van szükség (a 68000-es változat nagyon-nagyon lassú lenne). De a sebesség még súlyos kívánnivalókat hagy maga után egy alapkiépítésű 1200-en is. (Még egy 50 MHz-es 68030-on sem száguld a lejátszás.)

A program használatához a 68020-on kívül OS2.0-ra is szükség van. Érdekes lehetősége a programnak, hogy a dekódolt képkockákat képes a program automatikusan kimenteni, hogy azok pl. ANIM formátumú (gyorsan lejátszható) file-lá legyenek összefűzhetőek.

Je_Tu_Il v1.6

Franciául sem egyszerű

A francia nyelvet tanulók és használók számára lehet hasznos e commodity-ként megvalósított segédprogram, mellyel a rendhagyó francia igék (kb. az igék 50 %-a) ragozása kereshető elő a programhoz tartozó adatbázisból. A kiválasztott igealak a Clipboard-on keresztül más programba is egyszerűen átvehető.

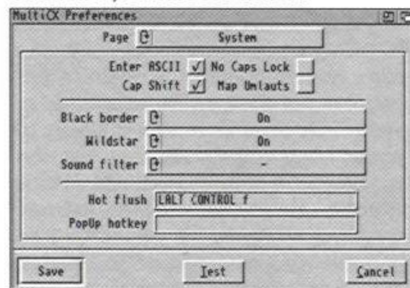


A programhoz rövid francia nyelvű, AmigaGuide formátumú dokumentáció is tartozik.

MultiCX Prefs1.9

Kis komfort...

A GURU 95/2 számában már írtunk a ToolType-okon keresztül konfigurálható MultiCX commodity-ről, mely kis méretben sok hasznos szolgáltatást valósít meg. A MultiCX Prefs segítségével, mely a MultiCX-től független program, a konfigurálás sokkal kényelmesebbé tehető.



A gadlayout.library használatára épülő felhasználói felület, a beállításokra vonatkozó teszt mód, főleg a MultiCX kezdeti konfigurálását könnyíti meg. A program freeware, az 1.9 verzió a MultiCX 1.72+ változatának támogatására készült.

GoldED V3.0.3

Ismét egy lépés

Bár már a GURU-ban a GoldED-ről is jelent meg egy nagyobb ismertető, a PD zóna keretében még nem írtunk róla. Az új 3.0-ás változat megjelenése jó alkalom a rövid újdonság ismertetésre.

A GoldED egy programozók részére készült editor. A rengeteg lehetősége közül néhány fontosabb korlátlan mélységű undo és redo parancs, 410+ ARexx utasítás, xpk tömörítés és kódolás lehetősége, toolbox kialakítás (a Toolmanagerhez hasonlóan), intelligens tabulálás, felhasználó által definiálható grafikus felület, folding (egyes szövegrészek megjelenítésének vezérlése)és az egyik legnagyobb újdonság a szintaktikai elemző modulok beépítésének lehetősége. Ez utóbbi bemutatására két modullal együtt jelent meg a program,az egyik C++, a másik Mail parser.

A program shareware, regisztrációs díja 30 vagy 40 DM, az utóbbi esetben nyomtatott dokumentációt is kaphatunk. A shareware változat maximálisan 1000 sor kezelésére képes.

(JOCO)

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Ebben a számban az előző számban elkezdett program folytatását találhatjátok meg. Ugye mindenki örül, hogy a FORWARD-os eljárások közül már csak két darab van hátra? Ha igen, akkor van egy nagyon rossz hírem, az pascal engedi az eljáráson belül újabb eljárások definiálását, akár még include file-okat is használhatunk... Ha egy kis díszítést rakunk a programba, akkor még 5 számot meg lehet vele tölteni anélkül, hogy egy sor plusz kódot írnék.

Ehhez persze Include file-okat használnék, amiket akár 25 program kapcsán le lehetne közölni... Hasznos ötlet, de túl nagy gonoszság úgyhogy hanyagoljuk. Egy apró probléma viszont növeli a kinyomtatott forráskód méretét, és mellé még lassít is, ez pedig a kötelező tördelés. (NEM, nem a kulcsot tördeljük bele a zárba, nem is a lemezt Brazil üres söröspüvegébe, hanem a forráskódokat ide erre a két oldalra!) Ez a gonosz dolog azt okozza, hogy egy sort két sorra kell bontani, ami ugye plusz eljáráshívást és plusz paraméterátadást jelent. Meg időnként egy-két egyéb plusz műveletet. Célszerű minden olvasónak ezt visszafelé megcsinálni és az olyan sorokból mint:

```
Writeln('GURU ECC V1.',
      'Oß');
```

vagy mint (még szebb):

```
Write('GURU ECC V1.');
Writeln('Oß');
```

egy jóval egyszerűbb sort csinálni, ami a következő:

```
Writeln('GURU ECC V1.Oß');
```

Ugye ez egyszerűbb, gyorsabb szebb, egyszóval jobb. Csak egy baj van vele, nem mindig fér be így a kiírandó szöveg arra a szűk helyre. Szóval az ilyet újra össze kell rakni. Persze a help szöveget lehet külön file-ból is olvasni, úgy mint például a Huffman elvű tömörítőknél. Persze ennek az a hátránya, hogy a help file-t ilyenkor nektek kell megírni, és lehet, hogy van olyan aki csak gyorsan begépeli a forráskódot és látja, hogy egy file-t hiányol és mérgelődik, hogy BUG van a kódban, de nem nézi meg, hogy a HELP eljárás az ami furcsán viselkedik, mert nem talál egy file-t. Ezt a problémát viszont elég jól ismerem, ugyanis sok forráskód gyűjtőt láttam már aki így járt, és 5. magyarázatra értette csak meg, hogy mi a baj.

Persze ennél sokkal szebb a dolog megfordítva, úgy hogy a főprogram rakja ki a saját forráskódját, a dokumentációt, és minden egyebet. Egy ilyen öninstalláló kódot nem is nehéz megírni, és lehet, hogy ezeken az oldalakon is előfordul majd valami ilyesmi, meg majd egy valami install program is. Azok már mindjárt használhatóak lesznek egy játék megírásánál...

Ha már itt tartunk, akkor lehet, hogy valami primitívebb játékot is tudunk majd írni, amit persze szabadon meg lehet piszkálni, és már kész is a saját játékod... Persze, addigra meg kéne tanulnia jó kommentezést, mert anélkül egy nagyobb forráskódban nem lehet eligazodni. A mostani kommentektől olyan a GURU programozástechnika rovata, mint egy komoly levél egy konkurens újság legendás rovatában. (Jó-jó, tényleg nem kéne nekik INGYEN reklámot csinálni, de mit tegyek, ha nem a Brazil híres a beszurkálásról, hanem az a bizonyos úr.) Sok fontos értelmes dolog, közte még több marhasággal. Ráadásul ilyenkor a saját irományaimba szurkálok be. (A komolyságról jelen esetben csak annyit, hogy tudom, hogy ezek a kódok így semmit sem érnek, de kellenek majd a nagyobb programokhoz, és ezért megpróbálom őket komolyan venni.

Na a fél oldal bevezető után lassan jöhet egy kevés kód is, közte rengeteg féloldalas, vagy annál hosszabb komment-tengerrel, aminek a formáját az előző szám óta kicsit átdolgoztam, így sokkal szebb, sokkal jobb(an zabálja a helyet).

```
Procedure EncodeFile(
            Var F,F1:File);

{
***************************************

ELJÁRÁS: EncodeFile

Egy adott file ellátása hibajavító-kód-
dal, és a javítókóddal ellátott válto-
zat mentése

Paraméterek:

Név        Típus  Funkció

F          File   Forrásfile

F1         File   Célfile

Fontos adatok:

Az F és az F1 file-oknak nem szabad
megnyitva lenni. Az F1 file megnyitá-
sát a WriteHeader eljárás végzi el. A
fejlécinformációk globális változóban
vannak tárolva. Kiszámításukat a Find-
File eljárás végzi, még az EncodeFile
eljárás elõtt.

***************************************
}

Var CFileName:String;
       { A feldolgozás alatt álló
         file neve. }
    CFileSize:Longint;
       { A feldolgozás alatt álló
         file mérete byte-okban }

  Procedure InitFiles(F,F1:File);

  {
  ***********************************

  LOKÁLIS ELJÁRÁS: InitFiles

  Az eljárás az EncodeFile eljárás lo-
  kális eljárása, csak annak program-
  blokkján belül értelmezett, a prog-
  ram más eljárásai által nem hívható.

  Egyéb azonos nevû eljárások:

   DecodeFile.InitFiles
   Lokális: DecodeFile)

  Funkció:

  A file-ok megnyitása, a file-fejléc
  felírása a WriteHeader eljárással,
  és a segédváltozók beállítása. A fõ-
  képernyõ és a státuszablak megrajzo-
  lása, a státuszablak állandó adata-
  inak a kiírása a státuszablak megfe-
  lelõ részére.

  Paraméterek:

  Név     Típus  Funkció

  F       File   Az olvasásra megnyi-
                 tandó file. A se-
                 gédváltozók adatait
                 ez határozza meg.

  F1      File   Az írásra megnyitan-
                 dó file. A megnyi-
                 tást és a fejléc
                 tényleges felírását
                 a WriteHeader eljá-
                 rás végzi el.

  Fontos adatok:

  A fileoknak nem szabad megnyitva
  lenniük!
  A képernyõ pillanatnyi tartalmát az
  eljárás törli.

  ***********************************
  }

  Begin
```

```
{
************************************

A hátér megrajzolása

************************************
}

TextBackGround(1);
{ A hátteret kékre állítjuk }
TextColor(15);
{ A szöveg színét pedig fehérre }
ClrScr;
{ Képernyőtörlés, ez érvényesíti az
előző két sor hatását. }
GotoXY(20,2);
{ Kurzorpozícionálás:
   2. sor, 20. oszlop }
Writeln(Name,Version);
{ A Programnév és verziószám kiírá-
sa a képernyőre. }

{
************************************

A státuszablak megrajzolása

************************************
}

TextBackGround(2);
{ Az ablak háttérszínének a beállí-
tása. }
GotoXY(5,20);
{ Az ablak bal felső sarkának kije-
lölése }
Write('/-----------------------');
Write('-----------------------\');
{ Az ablak keretének a felső vona-
lát megrajzoljuk. A két sort össze
lehet írni. }
GotoXY(6,20);
{ Az ablak következő sorának kije-
lölése. }
Write('I                       ');
Write('                       I');
{ Egy sor függőleges ablakkeretének
megrajzolása. }
GotoXY(7,20);
{ Az ablak következő sorának kije-
lölése. }
Write('I                       ');
Write('                       I');
{ Egy sor függőleges ablakkeretének
megrajzolása. }
GotoXY(8,20);
{ Az ablak következő sorának kije-
lölése. }
Write('I                       ');
Write('                       I');
{ Egy sor függőleges ablakkeretének
megrajzolása. }
GotoXY(9,20);
{ Az ablak következő sorának kije-
lölése. }
Write('I                       ');
Write('                       I');
{ Egy sor függőleges ablakkeretének
megrajzolása. }
GotoXY(10,20);
{ Az ablak bal alsó sarkának kije-
lölése }
Write('\-----------------------');
Write('-----------------------/');

{
************************************

Filekezelés: megnyitás

************************************
}

{$I-}
{ Az I/O Ellenőrzést a program vég-
zi }
Reset(F,FRecSize);
{ A bemeneti file-t megnyitjuk ol-
vasásra, az FRecSize konstans által
megadott blokkmérettel. }

{
************************************

Hibakezelés: I/O hibák

************************************
}

If IOResult<>0 Then Begin
{ Volt hiba a megnyitáskor? }

   Writeln('HIBA!!!');
   { Kiírunk egy hibajelzést! }
   Write('EncodeFile.Initfiles');
   Write('Filekezelési hiba, a');
   Write('hibaforrás nem azono');
   Writeln('sított.');
   Write('A hibát a program nem');
   WriteLn('tudja kijavítani...');
   WriteLn('Kilépés...');
   { Kiírjuk a hiba leírását és a
   program továbbhaladási ágát. }
   Halt(1);
   { Kilépünk a programból. }
End;

{
************************************

Filekezelés: Megnyitás,fejléckiírás

************************************
}

WriteHeader(F1);
{ A célfilet megnyitó, és a fejlé-
cet a célfileba kiíró WriteHeader
eljárást hívjuk meg. }

{
************************************

File-információk kiírása a státusz-
ablakba

************************************
}

GotoXY(7,25);
{ Kurzorpozícionálás, az ablak 1.
adatsorának elejére }
Write(FileHeader.Name,' ');
{ A feldolgozandó file nevének ki-
írása }
Write(FileSize(F),'Byte');
{ A Feldolgozandó file hosszának
kiírása }

{
************************************

Segédváltozók beállítása a forrás-
file adatai alapján

************************************
}

CFileName=FileHeader.Name;
{ Átvesszük a nevet a Headerből }
CFileName=FileSize(F);
{ Eltároljuk a filehosszt, a későb-
bi státuszkijelzéshez }
End;

{
************************************

Lokális eljárás vége:
 InitFiles
 Programblokk:
Procedure EncodeFile

************************************
}
```

Már megint nyakamon a 2 oldal vége, pedig csak egy eljárást raktam be, ha így haladok akkor jövőre sem végzünk, pedig még több hasznos programot kell leközölni, bár attól tartok, hogy ehhez a 2 oldal kevés, több pedig egyrészt nincs, másrészt ha lenne, akkor sem a programozástechnika kapná meg a plusz oldalakat. Az a szép ebben a dologban, hogy eljárást nem szabad két szám között függőben félbehagyni, és így mindig csak 1-2 eljárás fér be a 2-2.75 helyett, a maradék helyet viszont nem igazán lehet mivel kitölteni, ugyanis 1/4 oldal az kevés egy komoly cikkhez, játékleírást pedig nem lehet a programozástechnika mellé betenni. Marad az, hogy programötleteket rakunk be.

E havi ötletünk:
1 szavas helyesírás-ellenőrző

A szótövekből és a toldalékokból megpróbálja összerakni az adott szót, és jelzi ha nem sikerült. Szótöveket és toldalékokat képes tanulni külön szótárfile-okkal. (Egy RPG szövegértelmezőjéhez is hason program kell, ott még a jelentést is el kell tárolni.)

Varju Gergely

Szerkesztőségi megjegyzés:
mivel a sorozatban ismertetett forráskód a következő számban véget ért, a beérkezett reagálásoktól függően szeretnénk eldönteni, hogy Turbo Pascal forráskód mennyire számít elfogathatónak egy, immár (mondjuk) 100 %-osan Amigás újságban. Várjuk leveleiteket!

PC CD

CLUB KoBaK

ACES OF THE D.	8,430	LODE RUNNER(	5,160
ARCADE T. Q.	1,120	**LOST EDEN**	**7,390**
AWARD 3GAMES	6,200	MAGIC CARPET	9,520
BC RACERS	**6,430**	MEGARACE	2,430
BIG RED AD.	7,480	NHL HOCK. '95	8,710
BLADE WARRIOR	1,120	NOVASTORM	8,900
BLOODSTONE	3,760	OCEAN BELOW	2,440
BLOWN AWAYS	**5,980**	**PANZER GENERAL**	**8,430**
BUREAU 13	10,900	QUANTUM GATE	4,990
COM AD. STAR.	**3,120**	QUARANTINE	7,320
CYBERIA	9,880	REBELL ASSAULT	4,990
CYBERWAR	6,950	**RENEGADE**	**8,260**
DAEDALUS EN.	**12,330**	RETRIBUTION	6,390
DARK FORCES	9,990	RISE OF THE R.	5,350
DELTA V	9,520	SANTA'S CHR C.	2,400
DESCENT	7,740	SEA WOLF	3,130
DISCWORLD	**10,560**	SECRET WEAP	3,260
DOMINUS	**8,790**	**SEX CD-K**	**1,990-5,900**
DRAGON LORE	5,880	SINK OR SWIM	1,920
FATE OF STARLORD	2,990	STAR CRUSAIDER	8,830
FIFA SOCCER	8,300	**SUPER KARTS**	**9,990**
FIRST ENCOUT.	**8,260**	SYSTEM SHOCK	9,680
FORT. DR.RAD	3,900	**TEMPTATION 4G**	**9,310**
FRANKENSTEIN	1,920	THE ANIMALS	2,440
FREDDIE FISH	7,260	THE PSYHOTRON	3,900
GHOSTS	8,440	**TICONDEROGA**	**8,260**
GUILTY	8,840	TWIN CAL. 2 G	3,960
HELL	5,980	UFO	4,840
INOEDINATE D.	5,180	UNDER K. MOON	9,990
INTER. ATLETICS	1,120	**VIRTUA CHESS**	**8,430**
INTER. SOCCER	1,920	W. COM. III.	12,250
IRON ASSAULT	**7,250**	WARCRAFT	8,300
ISLE OF THE D.	1,920	**WOODRUFF**	**6,970**
KLICK & PLAY	9,210	WORLD ATLAS V5.	2,990
KYRANDIA 3.	7,190	**X-WING C.**	**9,710**
LANDS OF LORE	8,660	ZEPHYR	8,970
LITTLE BIG ADV.	9,520		

HA BEKÜLDÖD A CÍMEDET, MINDEN HÓNAPBAN ÚJ ÁRLISTÁT KÜLDÜNK POSTAI ÚTON! BOLTUNKBAN ÚJ LEMEZES INFORMÁCIÓS ÚJSÁG KAPHATÓ. HA HOZOL LEMEZT, VAGY VÁSÁROLSZ NÁLUNK, AKKOR INGYEN, EGYÉBKÉNT LEMEZÁRBAN!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Az árak az ÁFÁ-t tartalmazzák!
Tagoknak 10% kedvezmény. Nyitva: H-P: 9-18, Sz-V: 9-13
1024 Budapest, Margit krt. 29/b. Tel./fax: 1362-483

SONY MUSIC JÁTÉK

GURU 95/2
A megfejtés: Emergency on Planet Earth

A nyertesek:
Fontos József, Budapest
Bakó Tamás, Budapest
Réti Tamás, Heves
Ludmann Lóránt, Pécs
Dojcsák Annamária, Mándók
Kovács Sándor, Debrecen
Tóth Attila, Debrecen
Balogh Seweryn, Budapest
Soós László, Hódmezővásárhely

GURU 95/3
A megfejtés: Philadelphia

A nyertesek:
Gugyi Zsolt, Pécs
Balogh Péter, Sátoraljaújhely
Székely Gyula, Debrecen
Verle István, Budapest
Dancs Péter, Szigetvár
Bálint Kálmán, Zalaszentgrót
Dohos Ádám, Nyíregyháza
Mayer Zoltán, Taksony
ifj Manenk István, Vác
Hegedűs Attila, Mosonmagyaróvár

Gratulálunk a nyerteseknek,
a nyereményeiket a Sony postán küldi el.

Kedvezményes akció!!!

Két csoportra bontottuk az 1994-es kedvezményes újságokat, hogy könnyebb legyen a vásárlás.

GURU 1994/1-től 1994/7-ig (7 szám) 1253 Ft helyett 950 Ft

GURU 1994/8-tól 1994/12-ig (4 szám) 852 Ft helyett 600 Ft

Extra kedvezmény, amíg a készlet tart:

GURU 1992/1-től 1992/5-ig (5 szám) 825 Ft helyett 400 Ft

GURU 1993/1-től 1993/12-ig (11 szám) 1960 Ft helyett 900 Ft

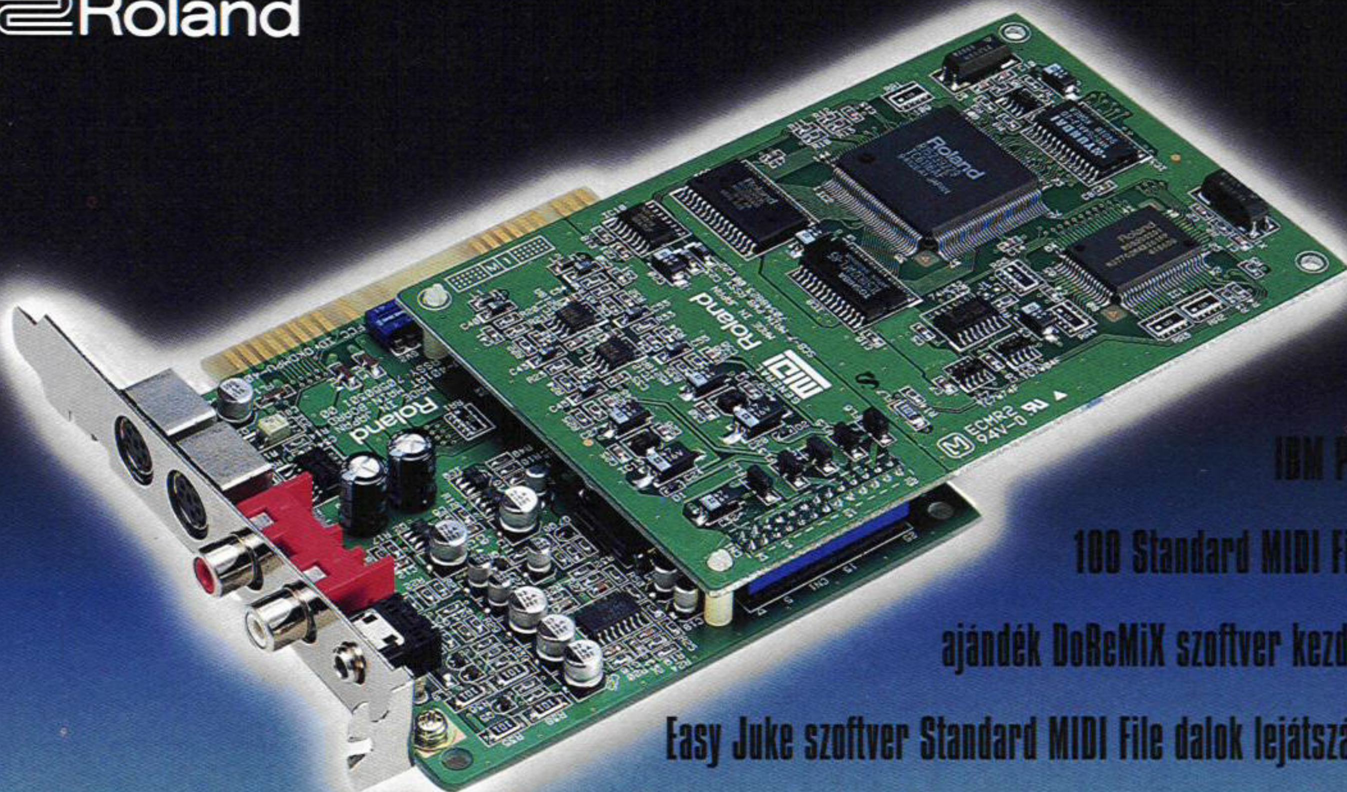
A PC GURU iránt érdeklődőknek felhívjuk a figyelmét a PC GURU kedvezményre is:

PC GURU 1993/1-től 1993/2-ig (2 szám) 396 Ft helyett 200 Ft

PC GURU 1994/1-től 1994/7-ig (7 szám) 1386 Ft helyett 1000 Ft

A megrendeléseket várjuk a GURU címére:
GURU Budapest, 1399 Pf. 701/765

Roland



IBM PC-hez

100 Standard MIDI File dal

ajándék DoReMiX szoftver kezdőknek

Easy Juke szoftver Standard MIDI File dalok lejátszásához

kompatibilis a legtöbb ismert hangkártyával

Megérkezett !

Sound Canvas Daughterboard

General MIDI kompatibilis

128 RS-PCM hangszín Sound Canvas minőségben

6 dobkészlet, 119 ritmushangszer

beépített kórus és zengető effekt

128 hang polifón





Midi -Music Roland Márkabolt
1077 Bp. Wesselényi u. 57
Tel: 3414-735 Fax: 2600-079

ACOMP

Commodore Amiga 600	28792 Ft
Commodore Amiga 500/500 plus	23992 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	47992 Ft
+ 250MB hard disk (2.5"-es)	36990 Ft
Commodore Amiga CD^{32} + 2 játék	31992 Ft
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB	239920 Ft
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	143920 Ft
Philips 8833II monitor	31992 Ft
Comm. A570 CD-meghajtó A500/500+	11192 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft
Commodore Amiga > EuroScart kábel	392 Ft
Commodore C-64 II	7432 Ft
Commodore C-64 GameSet	7992 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft
Commodore datasette	2792 Ft
Commodore MPS 1270 printer (C-64)	15920 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft
SEGA MegaCD II + 3 CD játék	39192 Ft
SEGA MegaCD II + 1 CD játék	31992 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft
512 kB órás memóriabővítő	3992 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A500+-ba	5592 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A600-ba	6392 Ft
2.0 MB-os órás bővítő A500/A500+-ba	7992 Ft
8.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	50392 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	11992 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	392 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	392 Ft
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft
Noris porvédő C-64 I/II	72/632 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft
Maxell 3.5" MF2-2HD lemez	872 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264 Ft
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	512/792 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11db/form)	472 Ft

Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	680 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	288 Ft
Commodore 64 midi - szoftverrel	5200 Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2392 Ft
Swifty Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft
Mouse Pad	200 Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft
Midi Amiga Interface	2800 Ft
Handyscanner (fekete-fehér) Amigához	14392 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A.	19992 Ft
Sound Enhancer Amigához	1992 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	13592 Ft
2.5" - 2.5" Hard disk kábel	792 Ft
Beyond the minds eye (computer anim.)	2392 Ft

Quickshot Joystickok 25 féle típusban

PC árak:

Alaplapok

386DX-40 MHz 128Kb cache (CHIP,AMI)	11992 Ft
486SLC-50MHz	10800 Ft
486DX-XMHz 256Kb c. 3Vesa, 7ISA, 4*72 pin RAM, EXPERT chipset, Award bios, 3-5V	12552 Ft
486DX-XMHz 256Kb c. 2Vesa, 7ISA, 4*72 pin RAM, VIA Pluto chipset, Award bios enh., 3-5V	12792 Ft
486DX-XMHz 256Kb c. 3PCI, 4ISA, 4*72 pin RAM, SIS chipset, Award bios enh.,3-5V IDE	14800 Ft
486DX-XMHz 256Kb c. 4PCI, 2VESA, 4ISA, 4*72 pin RAM,VIA Pluto chip., Award bios en. 3-5V	17992 Ft
586 60-66MHz, 512kB c. OPTI.,3PCI,2VL	19992 Ft
586 90-100MHz 512 c. OP.,AMI,4PCI,2VL	31992 Ft

Processzorok

486DX2-66 MHz proc	IBM	11600 Ft
	INTEL	18800 Ft
486DX2-80 MHz processzor	Cyrix	16992 Ft
	AMD	17200 Ft
486DX4-100 MHz processzor	AMD	20992 Ft
	INTEL	29992 Ft
586 Pentium 66/75MHz		37400,38400 Ft
586 Pentium 90/100 MHz		54392,76000 Ft

Monitorok

14" mono VGA (800×600)	11760 Ft
14" PGA color SVGA (1024×768,0.28,LR)	26992 Ft
14" Daewoo color VGA (640×480,0.39)	23600 Ft
14" Daewoo color SVGA (NI,LR)	33200 Ft
15" Daewoo color SVGA (LR,NI,Digital)	45200 Ft

I/O kártyák

IDE + HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer	1560 Ft
IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA LB.	2880 Ft
Realtek VGA kártya 256 kB RAM	3300 Ft
Trident 9000C/I VGA 512 kB RAM	4880 Ft
Trident 8900D VGA	2992 Ft
Cirrus 5429	10800 Ft
ET4000W32P	18880 Ft

RAMok, winchesterek

414256 - 128kB RAM	720 Ft
814260 - 512kB RAM	4360 Ft
256 kB/ 1 MB/ 4 MB 70 ns SIMM modul	1600/4160/15120 Ft
4 MB SIMM 70 ns 36 bit	16992 Ft
8 MB SIMM 70 ns 36 bit	33992 Ft
16 MB SIMM 70 ns 36 bit	55992 Ft
32MB SIMM 70 ns 36 bit	103200 Ft
270/ 420/ 520 MB hard disk	17760,20400,22400 Ft
730 MB hard disk	31992 Ft
1000 MB hard disk AT-BUS	63920 Ft
2200 MB hard disk SCSI	148000 Ft

Hangkártyák:

SB 16/ SB 16 Multi CD OEM	13360,12992 Ft
SB 16 PRO CSP/ SB 32 AVE	24800,28400 Ft
Gravis Ultra Sound (256)/GUS Max (512)	15192,26960 Ft
GUS ACE	15920 Ft
WD Paradise Expert 16DSP (MultiCD,WT,GM)	16720 Ft
Hangfalak	2448- 10992Ft

Egyéb termékek:

Processzor ventillátor/Cooler	800-1600 Ft
Mono kézi scanner 256 szürke	7992 Ft
Egerek	992-6992 Ft

FAX-Modem kártyák

Discovery Fax/modem 14400 belső+sw	19360 Ft

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+ 2S1P1G, 101 gombos bill.		14" VGA mono, 256 kB			14" color VGA LR, 512 kB VGA				14" color SVGA LR, 1Mb VGA			
		270 MB	420 MB	520 MB	270 MB	420 MB	520 MB	730 MB	270 MB	420 MB	520 MB	730 MB
A386SX-40 MHz	2MB RAM	60.304	62.944	64.994	73.004	75.664	77.644	87.236	80.988	83.628	85.628	95.220
T486SLC-40 MHz	2MB RAM	64.024	66.664	68.664	76.724	79.364	81.364	90.956	84.708	87.348	89.348	98.940
C486DX-40 MHz	4MB RAM	69.704	72.344	74.344	82.404	85.044	87.044	96.636	90.388	93.028	95.028	104.620
CI486DX2-66 MHz	4MB RAM	85.184	87.824	89.824	97.884	100.524	102.524	112.116	105.868	108.508	110.508	120.100
C486DX2-80 MHz	4MB RAM	90.776	93.416	95.416	103.476	106.116	108.116	117.708	111.460	114.100	116.100	125.692
A486DX4-100 MHz	4MB RAM	95.448	98.088	100.088	108.148	110.788	112.788	122.380	116.132	118.772	120.772	130.364
Pentium 66 MHz	8MB RAM	135.952	138.592	140.592	148.652	151.292	153.292	162.884	156.636	159.276	161.276	170.868
Pentium 100 MHz	8MB RAM	191.368	194.008	196.008	204.068	206.708	208.708	218.300	212.052	214.692	216.692	226.284



1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)
Tel. / Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101 vagy 06-30-410-500

Nyitvatartás:
hétfőtől péntekig 9:00-17:00 - ebédidő: 12:30-13:00, szombaton 9:00-13:00

Áraink az 1 év garanciát igen, de az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!
Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

Toshiba/TEAC 4× sebességű CD-ROM, AT-BUS
29.992 Ft

**Több mint 50 CD^{32} program,
több mint 70 SEGA MEGADRIVE
és SEGA GAME GEAR program**

Filmvilág

KISASSZONYOK





Senkit ne tévesszen meg a film címe, a Little Women nem lányregény! A film alapjául szolgáló, 1868-ban íródott könyv egy XIX. századi család krónikája. A March família hölgytagjai, négy kisasszony és édesanyjuk, kénytelenek férfi nélkül helyt állni a polgárháború sújtotta Angliában. Az egész alkotást áthatja a családi tűzhely melegének sugárzása, mely tagadhatatlanul romantikus hangulatot kölcsönöz a filmnek. Persze ebben nem kis szerep jutott Jan Roelf látványtervezőnek. A négy kisasszony négy külön személyiség. Gillian Armstrong, a rendező különös gonddal választotta ki a színésznőket. A film főszereplője Jo, aki a felnőtt kor küszöbén kétségbeesetten keresi helyét a világban. Személyisége szinte sugárzik, élénk és érzékeny teremtés, akit Winona Ryder nagyszerűen formál meg. Nővére, Meg (Trini Alvarado) sokkal visszafogottabb, hagyománytisztelő és emellett gyönyörű. A csöndes, jószívű és mélyen vallásos Beth szerepét Claire Danest kapta. Amy a legkisebb lány pedig a szemünk előtt nő fel, az önző kislányból asszonnyá cseperedik. A történet annyira elbűvöli a nézőt, hogy érzi a Mach lányok minden rezdülését. A filmet már csak azért is érdemes megnézni, hogy lássuk milyen egy manapság sajnos ritkaságnak számító, igazi család.

BÁRHOL, BÁRMIT, BÁRMIKOR... (...HA AKAROD)



Jane DeLuca (Whoopi Goldberg) a klubénekesnő úgy dönt elhagyja New Yorkot és Los Angelesbe megy. Egy hirdetés kapcsán találkozik Robin Nickersonnal (Mary-Louise Parker), aki útitársat keres a nyugati part felé. A két nő között hamarosan barátság szövődik és Pittsburgben csatlakozik hozzájuk Jane barátnője, Holly (Drew Barrymore) is. A kis társaság hamarosan olyan közösséggé forr össze, amely leginkább egy családhoz hasonlítható. A film első fele erősen emlékeztet Ridley Scott Thelma és Luise-ára, de itt az a hangsúlyos, hogy ezek a lányok mit tesznek egymásért. Ez a furcsa hármas tele van ellentétekkel. A leszbikus és kiábrándult Jane Robinban találja meg azt, amit keresett, míg Robin a halálos kór hordozójaként ismeri meg igazán, milyen szeretetben élni. Holly pedig egy sajátos keveréke a tisztaságnak, a romlottságnak és a naivitásnak. Ez a három lány mégis bebizonyítja nekünk, hogy az igazi szabadság olyan kapcsolatokból fakad, amelyek felszabadítanak minket.

ED WOOD



Tim Burton legújabb filmjében Edward D. Wood Jr. életét dolgozza fel. Az állhatatos Wood (Johnny Depp) sohasem adta fel álmát, hogy sikert arasson Hollywoodban, mint rendező. Furcsa filmeket készített meglehetősen bizarr szereposztással, mégis vagy talán éppen ezért emelkedett a halhatatlanok közé Ed Wood. A film Wood karrierjének csúcspontját idézi fel, kezdve Lugosi Bélával való összebarátkozásától, egészen legnagyobb művének, a Plan 9 from Outer Space elkészültéig. Burton így nyilatkozott a főszereplőről: „Lelki rokonságot érzek Wooddal. Olyan mély szenvedéllyel készített filmet, hogy egyáltalán nem érdekelte, mit gondolnak a munkájáról az emberek. Kigúnyolták filmjeit, kinevették transzvesztita hajlamát, mégsem törődött vele.". A film részletesen ábrázolja Ed és Lugosi Béla (Martin Landau) egymáshoz kötődését, amely megfelelt egyfajta apa-fiú kapcsolatnak. Igazán értékes perceket szerezhet magának, aki beül a moziba erre a klasszikus hangulatú fekete-fehér filmre.

STREET FIGHTER





Egy újabb rettenetes Van Damme film, amire tömegek fognak beáramlani a mozikba. Akik ismerik a játékot, már csak kíváncsiságból is bemennek, hogy mit lehetett belőle kihozni. Természetesen van egy kis történet is verekedésekhez, ami keretet ad az egésznek; a hét hónapja tartó polgárháború fordulópontján a lázadó hadúr, Bison tábornok több mint hatvan túszt ejtett. A foglyokért csekélyke 20 millió dollárt kér, 72 órán belül. Az Egyesült Nemzetek csapatainak parancsnoka, Guile (Jean-Claude Van Damme) azonban nem híve az egyezkedésnek, inkább a tettek mezejére lép, annál is inkább, mert személyes elszámolnivalója is van a tábornokkal. Ezzel nem csak ő van így, s ez majdnem végzetes galibát okoz, de persze végül a gonosz elnyeri büntetését, a jók pedig győzedelmeskednek. Szerintem ez a film óriási visszalépés Edward R. Pressman számára. A Tőzsdecápák és A holló után talán nem kellett volna ezt elkövetni, bár lehet hogy kasszasiker lesz. Kérdés hogy megéri-e?!



Bevezető

Hegynyi üdvözletem szakadjon minden Kedves Olvasóra (egyszerűen: K.O.)! Csak tessék, csak tessék, erre parancsoljanak.

Megnyílt hagyományosan havonta tartandó Atari Oldalak Cirkusz! Csak tessék, csak tessék... Nemrég volt május elseje. Nem tudom, kinek mi jut róla eszébe, nekem speciel az Amigások által szervezett össznépi Motorola 68k majális, melyen mi, Atarisok is kinn díszelegtünk szép számmal. Istenem, milyen jó is volt ennyi Intel-fertőzésmentes gépet látni ilyen zord időkben... A gépek megfértek békében egymás mellett, megvolt az egészséges kölcsönös érdeklődés, így szép az élet. Utólag is szeretném megköszönni a szervezőknek a meghívást, a legközelebbin, karácsonykor is kinn leszünk, remélem, még többen.

Ismét itt a jó tavasz, le a téllel! Gondolom, mindenki rohan gépét hátrahagyva a természet lágy ölére friss levegőt szívni, meg érje egy kis természetes napfény is, ne csak a monitoroké. Aki mégsem enged a csábításnak, annak azt mondom, hogy... helyes, hiszen hova ez a nagy rohanás, lesz még jövőre tavasz, meg milyen messze is van az a lágy öl, minek pénzt, tüdőt, energiát pazarolni rá, nem?! Jó az a karosszék...

De mielőtt elvesznék az idill ecsetelésében, inkább bekonferálnám a mai műsort. Előétel gyanánt kezdhetjük egy kis 96ktro-nyi ínyencséggel. Maga a főfogás a nagyszerű Obsession (UDS) flipperről szóló ismertető lesz, átkötésnek pedig a Greg által összerakott hírek lesz. Jó csemegézést, addig is viszlát mindenkinek, a jövő hónapban is jelentkezik Lord Chaos meg a többiek...

Lord Chaos

96k-trológia miniben

Valamikor április közepén hol volt, hol meg nem... (hogy ne lett volna, hiszen akkor nem írnék róla...) de hogy ne szaporítsam feleslegesen a drága oldalt, volt Brémában a szokásos Fried Bits nevezetű compo, ahol főleg Falconosok neveztek. Erről a kiváló compo-ról maradt fenn ránk néhány 96ktro relikva. Itt van pl. a

Terrorise Your Soul
Coders: Lucky Of St / Scynacore / The Innovator

nevezetű (94 kB), mely a versen győztese lett. Sikerült is ebbe az apró méretbe belesűríteni sok mindent, mondjuk a design-on meg is érződött. Látható itt pl. higany-effekt, texture mapped cső, dotháló, Tempest 2000 fx stb., jól dolgoztak a skacok, le a kalapot.

Egy másik ilyen csecsebecse, a
Stax Doomino
Code: Tarzanboy
Music: Tyan

tulajdonképpen egy félkész (ohne plafon+padló) Doom algoritmus, mely-



ben azért már vannak nem ortogonális falak és szintkülönbségek is, ígéretesnek néz ki a drága. Ja és a sebessége sem pite. Ha ebből játékot akarnak csinálni -



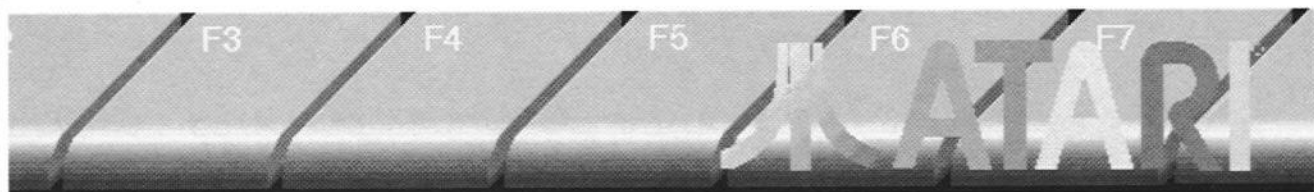
már pedig úgy néz ki a dolog - akkor az minden Falconosnak beszerzendő lesz.

UDS - Obession

Mély tiszteletem az olvasóknak! Azt a megtisztelő feladatot kaptam, hogy egy, a Greg coma (és team) által már beharangozott gigaflipperről írjak néhány sort. Ez az Obsession megjelenése után máris nagy port kavart Atarisok és más számítógépes flipperezők köreiben. Hírlik, róla hogy a golyóbist boszorkányosabban kezeli mint a rettegett Pinball Illusions CD^{32}-n (ezt nem én találtam ki, hanem a Sakman! Márpedig ha Sak mondja, akkor az úgy is van... főleg, hogy szóltam a kollegáknak, tüntessenek el mindenféle adatbeviteli eszközt előle...). Egyszóval ez a golyókergető egyszerűen fenomenális. Szegény Lord Chaos cimbora, eddig nagyon ódzkodott mindenféle flippertől állítva, mindenféle nyavalyát lehet tőle szerezni, azóta mindent gömbölyűnek lát, meg minden keze- (lába-)ügyébe kerülő asztalba belerúg, lökdösi, molesztálja az istenadtákat mondván, tréningben akar maradni. Magyarán gyógyíthatatlan eset, nincs mit tenni; hírlik, készülnek tanulmányt írni róla. Miután mindenki kellően megrettent az utóhatásoktól, folytathatjuk.

Az általam tesztelt verzió (sajnos) STe-s, Falconon egyelőre "hagyja magát" futtatni. Betöltés és a password megadása után a főmenü gördül elénk. Itt az F1-F4 key-ekkel tudjuk beindítani a megfelelő pályát (expertek próbálkozhatnak a fel/le nyilak plusz ENTER kombinációjával, de ezt csak felnőttek jelenlétében!), szóközzel megtekinthetjük a híres görög filozófus, Szókratész tábláját rajta halandónk betűkből kirakható azonosítóját, valamint az általunk elért és a legmagasabb pontszám közti áthidalhatatlan távolságát. Végül (de nem utolsósorban) a Falconosok megcsodálhatják az ESC + 'y' hatására rosszul végrehajtott felbontás váltással egybekötött Desktopot, amely a játékból való kilépést hivatja szimbolizálni. A mindenki által sikeresen végrehajtott F billentyű lenyomása után máris a megfelelő játéktér jelenik meg. Most szólok a zeneszeknek, hogy aki elfelejtette kikapcsolni keyboardját vagy egyéb MIDI-s bemeneti eszközét, az most újraindíthatja gépét, mert most veszett el a billentyűvezérlés. Nem, nem kell megköszönni, hogy előre szóltam, hiszen ez csak természetes. A játék billentyűvezérlése roppant egyszerű. A két SHIFT rugdossa az ütőket (ők pedig a labdát), az ALT / SPACE / CAPSLOCK segítségével taszigálhatjuk az asztalt bal / közép / jobb irányból, a le nyíllal pedig kilőhetjük skulónkat. Ennyi nekifutás után lássuk, mivel kedveskednek a pályák.

AQUATIC ADVENTURE - Ez egy igazi bemelegítő pálya, sok vízzel és hallal *(csak Cousteau rajongóknak és úszni tudóknak! - Lord Chaos)*, főként kezdők számára (Aki nem hiszi, nézze csak meg a következőt... Zongorázni - izé, flipperezni - lehet a különbséget!). Adjuk meg a golyónak a kezdőlöketet a le billentyűvel. Ezt elengedvén ha eltaláljuk a jobb felső sarokban a S, E, A betűk közül villogót, akkor jön az első scorezápor, egyébként itt a három betűt kell bekapcsolni, akkor lesz hálás a gép. A betűk világítását egyébként lehet "shiftelni" a (ki gondolta volna...) SHIFT keyekkel. Itt egy kis ördögi TILTmentes asztaltáncoltatás + SHIFT használatával szép summákat kasszírozhatunk be. Ha labdánk beért a játéktér közép/alsó szakaszába, igyekezzünk megtartani minél hosszabb ideig. A rafináltabb egyének már találkozhattak egy apró buggal, miszerint egy magas szögben érkező labda néhány esetben "átrepül" a már bemozdult ütőn. Na ekkor szoktam hallani a legszerényebb emberektől is leg



arc- és hagymapirítóbb káromkodásokat. A pályák megtervezése is segít megőszülni, olyan príma szögben tudnak elhúzni a labdák az ütők között, hogy csak Sherlock Holmes tudja kinyomozni pontos meglétét. Egyébként ez a pálya a legjobb példa arra, hogy ha a labda pontosan a két ütő között akar nagy függőleges sebességgel távozni, akkor az istenek szerelmére, ne mozdítsuk meg az ütőket, a pálya alján található pici ütköző ezt az esetet hivatott kivédeni, azaz visszaüti a labdát a pályára. Ha itt viszont beleklimpálunk, úgy bevágjuk ütőnk aljával a golyót a lyukba, hogy csak na. Aztán meg jöhet a dörgedelem meg a reset. Próbáljuk meg sokszor belőni a kép tetején lévő kagylóba. Ha kiraktuk a P, E, A, R, L (gyöngy)betűket, akkor van kb. fél percünk ismét belőni ide. Ekkor aztán dől a lé. Ha esetleg fellővetelkor nem jobbra, hanem balra téved a labda, könnyen INCREASE BONUS-t (bónusz szorzó növelése) idézhet elő (na ekkor szokott könnyen kivágódni a golyó mindenki nagy örömére!). Néha látogassuk meg a tengeri csillagot is (STARFISH). Néha azt mondja a gép erre, hogy nem ízletes (NOT TASTY), más esetekben szép összeget folyósít, néha pedig a KICKBACK-eket (a két oldalsó lecsordogálónál levő "visszaütő") kapcsolgatja ki/be. Érdemes néha a mélyre is lesüllyedni *(Méég? - Lord Chaos)* egy kis potya szkórért is. Azt hiszem, erről a pályáról ennyi elég is lesz.

X-ILE ZONE - Ugh! Ez a legnehezebb pálya, kifejezetten militarista érzelműeknek. Na ez aztán kemény kiképzést adhat bárkinek, még egy lordkáoszon is kifog. Javaslom minden energiatúltengésben szenvedő alanynak, itt tombolja ki magát! Egyébként itt missziókat kell végrehajtani, hogy hogyan, arra még nekem sem sikerült rájönni egészen, ezért csak néhány támponttal *(nem tamponnal, az már más játék! - Lord Chaos)* tudok szolgálni. Ajánlott a kép közepén található D, E, A, T, H betűkkel jelzett kapcsolókat aktiválni; ha ezek után még életben vagyunk, Ez aztán igazi férfimunka, nosza! Érdemes még a különböző "felüljárókon" is végigmenni (LIGHT WAR), ezenkívül a LIFE-t is kirakni.

BALLS & BATS - Yuhé, egy vérbeli amerikai sport (gyengébbeknek: baseball) kiváló flipperes adaptációja. Nagyon bájos egy pálya, buli a riporter hangja, ahogy kommentálja cselekedeteinket, maximális élvezet, no cukor! Itt sok ún. HOME RUN-t kell csinálni, azaz a felső íven kell áthaladnunk jobbról balra, ezzel tudunk egy negyed kört megtenni, amit a középen található rombusz világító saroknégyzetei szimbolizálnak. Persze ezt a rituálét a beütéseknek kell megelőznie, ezzel indítjuk a nagy hajrát, ezt a középen található elkerített terület aljának bal részébe kell beletalálni. Kis szünet után elkezdődnek a passzok, most legyünk résen, mert ez a legmeredekebb része a játéknak. A SLOW BALL-t (lassú labda) kapunk, szerencsénk van, de ha egy jól középre célzott DEATH BALL-t kapunk, akkor rég végünk. A csavart labdánál is elég nagy a lutri, az ütők előtt a golyó "táncot lejt" győzzük csak elkapni. Ha a startlabdát elkaptuk, indulhat az időre való futás. Négy ilyen "futás" után megvan a meccs, kapjuk a szkóroktól duzzadó csekkeket. Ha még van futkosnivalónk, akkor csak kerreg egyet a gép jelezve, hogy siessünk, mert lejár az időnk, s kezdhetjük újra bedobálásokat. Érdemes még a belső területre is bejutni, itt a SAFE-et kell kirakni, de egyes betűk bekapcsolásával időt nyerhetünk (ADDING TIME) stb. Ha ügyesek vagyunk, még a nemzeti ligát is megnyerhetjük.

DESERT RUN - Na, ez a Paris-Dakar rallye hű flippermása, Lord Chaos kedvence. Talán ez a legizgalmasabb pálya. Alkatából mutatkozik, hogy itt Párizsból indulva Dakarig kell eljutnunk, a bal felső részen található térkép mutatja, hol vagyunk, alatta a három autó közül a világító pedig azt, hogy hányadikak a versenyben. Itt röviden annyi a teendőnk, hogy először pénzt szerezzünk, amit vagy a középen található felüljárón vagy a középen található kis felüljárón áthaladva tehetünk meg. Ezt a benzinkútnál (jobbközép) váltsuk benzinre s ily módon feltankolva máris mehetünk a következő szakaszt teljesíteni a nagy ívben (DESERT RUN). A pénzt 100 KRONOR-ban mérik, egy ilyen 100-as egy égő bekapcsolásához elég, ha az összes világít, akkor elértük a következő állomást (STAGE). Ha a jobb alsó részen villog a stop tábla, ide lőjük be a golyót ízibe, ennek hatására a nagy ív elején lévő lámpa zölden világít, ide is van fél percünk belőni, ekkor aztán szélsebesen száguld autónk a következő állomásig, a cél persze Dakar *(nekem már sikerült, bibibi - Lord Chaos)*! Szubjektív véleményünk szerint ez a legizgalmasabb pálya a környéken, Lord Chaos pajti össze is dolgozott rajta kemény 220.571.040 pontot, nosza lehet döntögetni! Ennyi talán elegendő is lenne a pályákról, végezetül hadd adjak egy jó tanácsot: Tanuljunk meg minél profibban asztalt lökni, nagyon fontos. Ily módon könnyen visszatudunk hozni oldalt lecsordogáló labdákat, nem kellően megrúgott skulókat is kényszeríthetjük arra, hogy átguruljon egy ív holtpontján (lásd: Desert Run nagy íve vagy a Balls & Bats Home Run íve).

Zárszóként még annyit az Amigásoknak, hogy nekik is készül az Obsession. Sziasztok.

\- S -

Hírek

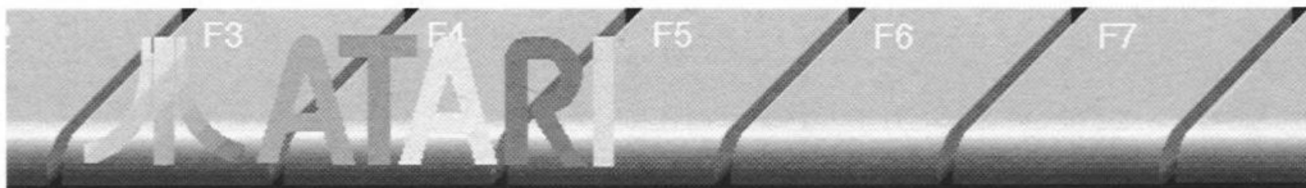
Kezdjünk egy hazai vonatkozású újdonsággal:

Végre-valahára, egy év szünet után elkészült Atari ST-re a COMA lemezújság 8. száma. A csaknem félszáz cikk összesen 800 kB hosszúságúra sikeredett (több mint az előző három szám együttvéve!), számos új opció, rengeteg grafika (köztük 4096 színűek is!), kellemes zenék, sőt még két magyar játék is található a duplalemezes kiadványon, mely éppúgy foglalkozik az Atari ST/e és Falcon géptípusokkal mint a Jaguarral... és mindez teljesen ingyen!!! A Falcon-specifikus verzió megjelenése később várható, s maga Lord Chaos is felajánlotta segítségét!!!



Most pedig néhány hír a nagyvilágból: Pár hónapnyi késéssel, de végre kiadták az Atari World címet viselő brit papír újság első számát, mely az Atari ST Review és az ST Format egyesülésével jött létre. Nagy-Britannia egyetlen ataris magazinja 84 oldalon és 37 ezer példányban jelent meg £2.50-os áron, melyhez plusz még két darab 16-16 oldalas melléklet: az ST Source, ill. az Atari Pro is tartozik. A lap Cover Disk-et nem tartalmaz, viszont egy új szolgáltatással az ún. Reader Disk-kel találkozhatnak az olvasók, melynek lényege, hogy aki igényli, az rendelhet magának a válogatott programokból (és így a kiadvány ára olcsó maradhat!). A cikkek egyébként frissek és érdekesek, a design és a fotók pedig a már megszokott nyugati minőség!

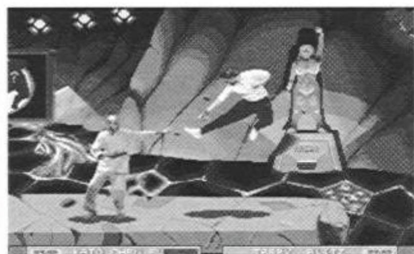
A svéd UDS software-cég Obsession flipper-mániája után (melyet egyébként most írnak át Amigára is) a korábban már említett **SubStation**ről tudtunk meg azóta egyet s mást. Ez az STe/Falcon Wolfenstein-klón realtime gouraud-shaded 3D-s világban játszódik, és speciális Distance & Direction Audio rendszert használ a



hangeffektekhez. A másik nagy durranás a MIDI Link nevet viseli, melynek segítségével négyen is játszhatnak egyszerre (vagy mind egymás ellen, vagy két-két csapatot alkotva) billentyűzet vagy Jaguar Power Pad segítségével.

Az Impact Software-nek köszönhetően találkozhatunk egy Sensi-stílusú vérbeli fociprogrammal STe-n és Falconon, melynek neve: **Team**. Hardware-scroll kihasználás, overscan mód, 50 frame/s képmegjelenítés, részletesen kidolgozott sprite-ok, több mint 2000 frame-nyi animáció, 32 szín használata STe palettával, 50 kHz-es hanghatások a DMA chipnek köszönhetően, s még két szuper minőségű, szintén 50 kHz-es DMA soundtrack. Pergő játék, igazán jó hangulat, rengeteg opció és fejlett replay-lehetőségek. Röviden így lehetne jellemezni a game-et.

Hogyha már a különböző klónoknál tartunk, említsünk meg két francia Mortal Kombat-szerű bunyós programot is. Az STe-re készülő **The Ultimate Arena** játék a STeam csapattól már kipróbálható álla-



potban van, míg a Logitron terméke a falconos **Aazohm Krypht**, melyről még



nem sok mindent tudhatunk. Helyettem beszéljenek inkább a képek...



Jó hír az Apex Media rajongóinak!!! A Black Scorpion egy realtime-renderer progin dolgozik Falconra, mely hatalmas sebességgel fog light-sourced és texture-mapped képeket kreálni (természetesen a DSP kihasználásával).

Még a tavalyi év folyamán az Atari beperelte a Segát, mivel ez idáig a japánok több mint 70 ataris szabadalmat használtak fel jogtalanul (pl. a 9 tűs joystick port a Mega Drive-nál és még számos különféle software-algoritmus). A Sega veszített, így 40 millió dollár értékben kellett vásárolnia az Atari cég részvényeiből, s még további 50 milliót fizet azért, hogy az elkövetkezendő hét évben immár hivatalosan alkalmazza az említett licenceket. A két vállalat egy kölcsönös szerződést is kötött egymással játékfejlesztéseiket illetően, miszerint (többek között) a Tempest 2000 és az Alien vs. Predator majd Segán, a Daytona Racing és a Virtua Fighter pedig Atari Jaguaron fog megjelenni. Pillanatnyilag az Atari részvényeinek 50 %-a van a Tramiel család kezében, míg 27 % a Time Warner és 8 % pedig a Sega tulajdonát képezi. Nemrégiben nagyon izgalmas adatok láttak napvilágot, méghozzá kedvenc cégünk legújabb fejlesztéséről:

	Jaguar (1993)		Jaguar 2 (1996)
Méret:	9.5" × 10" × 2.5"		10.5" × 12" × 3.5"
Felbontás:	max. 800 × 576		max. 1600 × 600
Színek:		16.777.216	
	(24 bit TC)		(32-bit Extended TC)
Portok:		cartridge/bővítő port	
	(32 bit)		(64 bit)
		RF video kimenet	
		video/audio kimenet	
		4 kontroller port	
		DSP port	
Kontroller:		8 irányú joypad	
	6.25" × 5" × 1.6"		5" × 4.5" × 1.5"
		Pause és Option gombok	
		12 billentyűs keypad	
I. chip:		**"Tom"**	
1. proci:		Graphics Processor Unit	
	(32 bit RISC)		64 bit RISC)
	(64 bit buszméret)		(128 bit buszméret)
	26.591 MIPS		127.902 MIPS
	26.591 MHz		63.591 MHz
2. proci:		Object Processor	
	(64 bit RISC)		
3. proci:		BLITTER	
	(64 bit)		(64-bit) + multibuffering
4. proci:	-		Texture Mapping Engine (64-bit)
			realtime Gouraud & Phong shading
5. proci:	-		J/MPEG "COMBI" Chip (64-bit)
			realtime J/MPEG decompression
		DRAM Memory Controller	
	(64 bit)		(4 × 64-bit)
II. chip:		**"Jerry"**	
6. proci:		Digital Signal Processor	
	(32 bit)		(32 bit)
	26.591 MIPS		53.182 MIPS
	26.591 MHz		53.182 MHz
		16 bit, 50 kHz, sztereó hang	
III. chip:			
7. proci:	Motorola 68000		Motorola 68EC020
	13.296 MHz		26.591 MHz

(Az adatokat az amerikai Atari Explorer Online, ill. a német Jaguar Mag elektronikus magazinok szolgáltatták.)

Végezetül pedig az Atari UK egyik vezetőjét szeretném idézni:

"Ha a Nintendo és a Sega az East 17 meg a Take That, akkor mi vagyunk a Rolling Stones!!!"

Greg

Assembly

PROGRAMOZÁS

Üdv mindenkinek!

E hónapban nincs más dolgom, mint hogy ismertessem az előző assembly rovatban megjelent forráslistát. Mint már említettem, a program a régi 64-es korszakomból származik, amikor még csak ismerkedtem az Amiga rendszerével. Akkoriban volt szükség a Newcomer című játék kapcsán nagyobb adathalmazok gyors tömörítésére, amire a 64-es nem volt alkalmas. A megoldás egy Amigás tömörítő szétpakoló rutinjának átírása volt, ám még mindig problémát okozott a tömörített adatok átküldése. Mármint rendszerbarát módon, hiszen a két port közti kommunikáció a körítéssel együtt sem több 20-30 sornál. Mivel nemcsak egy programom volt ami adatokat szolgáltatott a 64 felé (az Amiga C64 crossassembler akkor már létezett) a következő megoldás mellett döntöttem. A program futtatás után indít egy taszkot, mely adott néven létrehoz egy message portot. Bármelyik program akar a 64-esnek adatokat küldeni, megkeresi a portot, elküldi rá az include file-ban definiált formátumú üzenetet, s részéről a dolog le van tudva. A továbbító taszk az üzenet vétele után egyeztet a 64-gyel, majd az adatok átadása után az adó program felé nyugtázást küld (válaszol az üzenetre), s újból várakozó álláspontra helyezkedik. A kommunikációs program újbóli indításakor leszedi az első indításkor inicializált taszkot, majd visszatér.

Mindez részleteiben: az első lépések valamelyikében megkérdezzük a rendszert, hogy létezik-e már a létrehozandó taszk. Amennyiben igen, a program végrehajtása a Remove cimkén folytatódik, ahol létrehozunk egy portot, majd összeállítunk az imént fellelt taszk számára egy, a kilépésre felszólító üzenetet. A kilépésre szólító üzenet sajátossága nullázott cím, ill. hossz mező. Ezután az üzenetet kirakjuk a portra,majd megvárjuk a taszk válaszát, mely ugyanide fog érkezni. Ha ez megtörtént, rendet rakunk magunk után, azaz töröljük a portot, és a DOS WriteChars függvényének segítségével közöljük a felhasználóval a történteket. A WriteChars mindig a standard output-ra dolgozik. Ha a taszkot nem találtuk, akkor azért indítottak el bennünket, hogy azt hozzuk létre. Ekkor még megpróbáljuk megkeresni a most létrehozandó public portot, mert amennyiben létezik, nem lehet még egyet ugyanavval a névvel elérhetővé tenni. Ha valamilyen meglepő oknál fogva már létezik ilyen port, kilépünk. Meglepő, mert nem a mi taszkunk tartozik hozzá, azaz valaki más hozott létre C64_Userport néven valamit. Ha minden rendben, a szokásos módon elindítunk egy új taszkot, azaz: helyet foglalunk neki a memóriában, majd bemásoljuk az új pozícióra. A taszk kódja így nem tartalmazhat relokálandó abszolút hivatkozásokat!

Apropó, valamelyik előző GURU-ban már csináltunk valami hasonlót, csak ott az éppen futó program szegmenslistájából operáltuk ki a bennmaradó részre vonatkozó bejegyzéseket, így a relokálást a DOS már volt olyan kedves elvégezni számunkra. A létrehozandó taszknak természetesen szüksége lesz veremtárra és Taszk Control Blokkra is, aminek a következő lépésekben foglalunk memóriát. A TCB legfontosabb mezőit (név, prioritás, taszk típusú node, verem helye) kitöltjük, majd az AddTask függvénnyel művünket útjára bocsátjuk. Ez a kritikus pillanat, olyan mint hajóknál a vízrebocsátás. Ha a taszk egy-két másodperc után még mindig él, valószínű életben is marad.

Apropó, a félresikerült művelet eredménye szinte mindig Guru, úgyhogy ne a két napja renderelő gépen fejlesszük a programot. A gép ugyan multitaszk, de ami sok az sok.

A taszk világra jötte után létrehoz egy message portot, amit az IORequest struktúrának szán. Ezután létrehoz egy, a parallel.device-nak szóló IORequest struktúrát, majd megpróbálja megnyitni az eszközt. Mivel a 64-es és az Amiga közti kommunikáció a CIA chip regisztereinek közvetlen írásával/olvasásával történik, erre látszólag nincs is okunk. Egy dolog miatt tesszük meg mégis: mivel a portot elvileg csak egyetlen program használhatja, a device-t is csak egyszer lehet megnyitni. Így védjük magunkat attól, hogy egy később elindított program nehogy beleszóljon a mi forgalmunkba, illetve így nézzük meg azt, hogy mi nem zavarunk-e meg valaki mást.

Itt is látható az Amiga rendszerének egy gyengéje: ez az a lépés, ami minden programozó jóindulatán múlik. Semmi sem akadályozza meg azt a programot, melyiken ellenőrzések elvégzése nélkül írna bele közvetlenül a portokba, felrúgva evvel mindenki mást. Amennyiben a device-t sikerült megnyitni, létrehozzuk a tulajdonképpeni kommunikációt szolgáló portot, elnevezzük, majd hozzáadjuk a publikus portok listájához. Most látom csak, hogy a prioritás megadásánál alkalmazkodtam a Commodore ajánláshoz, miszerint minden olyan publikus portnak, melyet név szerint fognak keresni, nullánál nagyobb priotitás dukál, így gyorsabban meg lehet találni. Ez így igaz, de még sohasem sikerült rajtakapnom a gépet azon, hogy 8-10 publikus portnál többet használna.

Ha minden rendben, átmegyünk stand-by állapotba (mint jó hallgató a gyakorlaton), s várjuk a gerjesztéseket, azaz a portra érkező üzeneteket. A beérkezett üzenet Address, ill. Length mezőjét megvizsgáljuk. Ha mindkettő nulla, a message felszólítás a kilépésre. Ha nullától különbözik, az ad, ill. az adall függvény segítségével az adatok átkúsznak a 64-re. (A kommunikációt nem részletezem, egyébként se nagy szám. Az alsó négy biten mennek adatok, a többi a szinkronizálásra szolgál.) Ha az összes adat elment, válaszolunk az üzenetre, majd tovább várunk. Kilépés esetén is válaszolunk az üzenetre, majd egy ciklusban lekezeljük a többi üzenetet, amely esetleg a porton vár ránk. A sikeres átküldés tényét imént az Address és a Length mezők nullázásával jelöltük, ezeket most békén hagyjuk, így jelzünk vissza az üzenetet küldő taszknak, hogy adatait nem küldtük át.

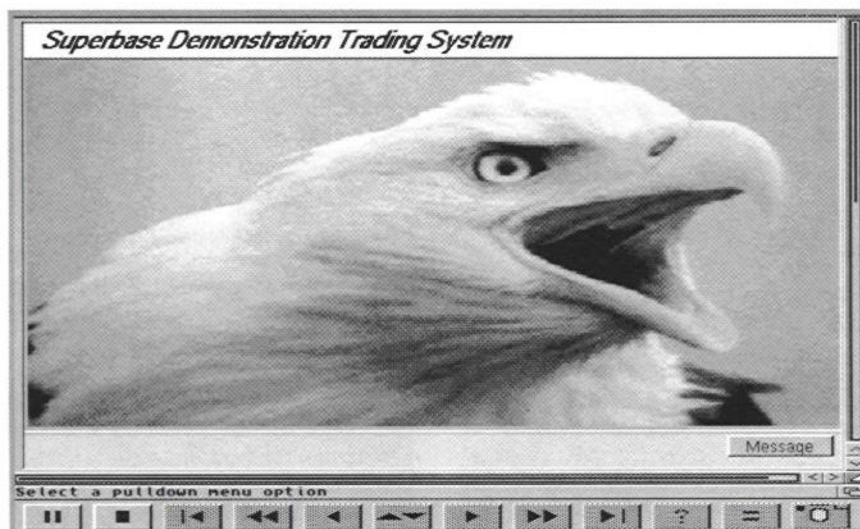
Ezek után a programnak már csak a nagytakarítás, nekem pedig csak az elköszönés van hátra.

Prunoki
hegyvari@nfs.jozsef.kando.hu

Ui.: A GURU Amiga rovatával kapcsolatos dolgokat anonymous FTP-vel le lehet majd szedni a **bull.jozsef.kando.hu**-ról (már amennyiben nem rendszerhalál van a gépen, ami mostanában a korlátlan kísérletező kedv miatt gyakran előfordul).

SUPERBASE 4

A számítógépes alkalmazások tekintélyes részére jellemző, hogy fő feladatuk a nagy mennyiségű szerkezettel rendelkező (strukturált) adatokkal végzett különböző feladatok végrehajtása. Speciálisan ezekre a feladatokra fejlesztették ki az adatbázis-kezelő programokat. PC-s területről ismertebbek a Clipper, FoxBase, FoxPro, DBase, Access stb., és a jó öreg SuperBase64 (C64). Persze Amigára is létezik számtalan igen jó adatbázis-kezelő program. E terület (ue. táblázatkezelők) szakemberei szinte már különálló szakmát képviselnek a számítógépes társadalmon belül, hisz csak ezekből meg lehet élni. Ezért akit érdekel a téma, de nem tud PC-hez férni, bátran ajánlom az Amigás adatbázis-kezelőket, mert tanulni tökéletesen megfelelnek (sőt!). A legelterjedtebb programok Amigán a SuperBase, DataBase, AmigaBase, GoAmiga, de ezenkívül töménytelen mennyiségű, speciálisan egy-egy feladatra írt adatbázis-kezelők (vagy inkább nyilvántartók) léteznek. Utóbbiak közül említésre méltó például a VideoBase (kazetta, film), IMBD (PD zóna 95/3), DiskCatalog (lemez) és még sorolhatnám. Mivel a GURU-ban nem volt még a témával kapcsolatos (Amiga) cikk, ezért bemelegítésként szeretnék pár lényegi fogalmat tisztázni.



Mik az adatbázis-kezelők legfontosabb funkciói? Először is az adatállományok létrehozása, feltöltése adatokkal ezek módosítása illetve törlése. Adatok sorba rendezése valamilyen szempont szerint, valamint bizonyos feltételeknek eleget tevő adatok kikeresése, kiválasztása és kinyomtatása.

Mi az adatbázis?

Gondoljunk csak egy raktári nyilvántartásra, vagy egy telefonkönyvre. Ezeknél nagy mennyiségű, de egységes struktúrájú adatokkal állunk szemben. Az, hogy egységes legyen az adattömeg lényeges szempont, nézzük például a telefonkönyvnél mik is az adatok. Név, cím, foglalkozás, telefonszám, vagyis összesen négy különböző de szorosan összetartozó, azaz egy személyre vonatkozó adatok, ún. mezők (Field) vannak. A sok személyi adat (rekord) alkotja adatbázisunkat, táblázatunkat. A táblázat szerkezetét az alkotó mezők száma, hossza, és a benne lévő adatok típusa határozza meg. Típusok a karakteres, numerikus, és dátum lehetnek, hosszuk 255 karakter lehet maximálisan.



Hogy kezdjük el?

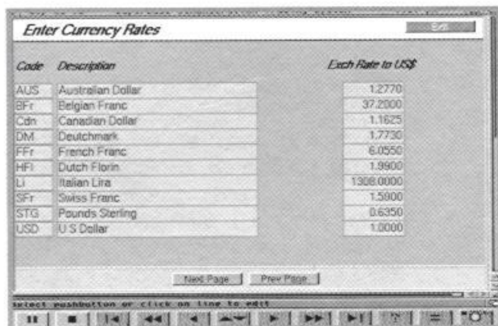
Gondoljuk át milyen típusú adatokat akarunk majd bevinni, a mezők definiálásakor legyünk előrelátóak, mivel kereséskor illetve rendezéskor sok felesleges munkát spórolhatunk meg az ésszerű definiálással. Már telefonkönyv esetén is sokféle szempont szerint kereshetünk. Például szeretnénk egy nőismerősünk telefonszámát megkeresni aki a VII. kerületben lakik és keresztneve Anna. Ilyenkor ún. szűrőt, filtert alkalmazunk, ami csak azokat az adatokat engedi át, amely az adott szempontoknak eleget tesznek. Ebből következik, hogy esetünkben érdemes az irányítószámnak és a keresztnévnek külön mezőt definiálni. A másik adatbázis „szolgáltatás" az állományok Indexelése. Ezzel határozzuk meg melyik mező(k) szerint rakja sorba, indexelje adatállományunkat. Egy ésszerűen indexelt állományban sokkal gyorsabb a keresési művelet. Egy-egy adatfájlhoz akar több index is tartozhat (többszörös index), de egynek mindig kitüntetett szerepe van (fő index). Egyszerre több adatbázist is megnyithatunk, így lehetőségünk van az adatbázisok közti kapcsolatok kialakítására.

Ezzel be is fejezem a „bemelegítést", jó tanácsként a bonyolultabb adatbázisoknál fontos a precíz előrelátó tervezés. A téma elméleti szinten is igen érdekes. Aki szeretne alaposabban elmélyedni az adatbázisok rejtelmeiben elég bő szakirodalmat találhat.

SUPERBASE PROFESSIONAL V4.0 (1.30)

Az Oxxi Inc. 1990-1994-es programja (2 lemez). Futtatásához minimálisan megteszi már egy A500 1 MB-os + külsődriveos konfiguráció. Mivel kultúr (rendszer)

program, így remekül működik mindenféle képfelbontásban támogatja az AGA nyújtotta lehetőségeket, és persze az ARexx támogatás sem maradt ki. Adatokat importálni ASCII kívül a DBase II/III III+, Excel 2.1, és a Lotus 1-2-3 formátumban tudja. A program két különálló, mégis összetartozó (egymásból is hívható) editorból áll, a SBase4 Pro, és a Designer Pro. Utóbbi egy „egyszerű" rajzprogram, képernyő-formátum generátor, amivel az SB4 száraz számbeli adataihoz, illetve az adatbevitelhez kellemes grafikus megjelenítést tervezhetünk. Így az adatbeviteli vagy keresési képernyőnk barátságosabb, érthetőbb, egyértelműbb, beszédesebb és szebb lesz. A kultúrált Amiga stílusú képszerkesztést megkönnyíti a beépített buttonok sokasága. Mint mind-



egyik adatbázis-kezelőnek a SB4-nek is különálló nyelve van, esetünkben a DML (Database Management Language).

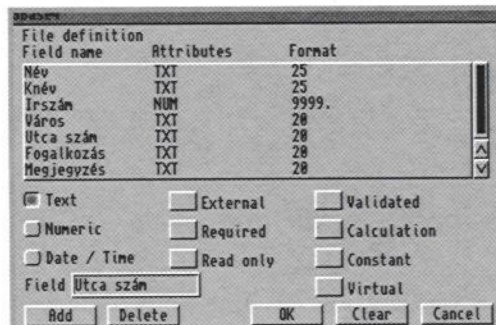
Miért kell egy adatbáziskezelő-be nyelv?

A DML segítségével olyan programot tudunk készíteni amit másként nem, vagy csak igen körülményesen, sok menüpa-



rancs kiválasztásával tudnánk elérni. Külön editorral rendelkezik, mindamellett használata nem kötelező ha csak 1-2 utasítást szeretnének kiadni. Ilyenkor használjuk az ún. command menüt (Amiga+A). A DML (szerintem) túlmutat a PC-n ismert DBase, illetve FoxPro nyelvein. Leginkább egy fejlett Basic nyelvre hasonlít a közel 200 utasításával. Egyetlen hibája, hogy fordításra (compiler) nincs lehetőség.

Kezdjük el, és nyissuk meg (hozzuk létre) első adatbázisunkat. A műveletsort a New/File menüvel kezdjük, majd az egyes mezők (Field) definiálása következik. Szép sorban határozzuk meg a mezők nevét, típusát (text, numeric, date) és a hosszát. A definíciós ablakban látható kapcsolók (External, required, read only, valida-



ted...) segítségével a kiválasztott mezőkön különféle műveletek (szűrések) végezhetők. Validated-del meghatározható, hogy adatbevitelekor a definiált feltételeknek nem megfelelő adatot mintegy visszadobja módosításra, nem engedi bevinni. Vegyük figyelembe az adatbevitel sorrendjét, ne olyan mezőhöz rendeljünk feltételt amit csak a későbbiek során viszünk be. Feltételek az OR, NOT, AND, <>,+, -, * stb. mellett főszereplő a LIKE utasítás.

Nézzünk erre pár példát.
Hely LIKE ="Budapest" - csak Budapest írható a mezőbe.
Irányítószám > 1999 OR Hely ="Budapest" - ir.sz. és Budapest korrekt-e.

Validated-hez hasonlóan működnek a Calculation és a Constants beállítások. A másik érdekes kapcsoló az External. Ha egy mezőhöz rendeljük akkor mezőbe írt adatnak egy elérhető fájlnévre (típusa IFF, GIF, PCX) kell mutatnia. Az IFF fájlok lehetnek hangok, animációk, és képek, ezek a SB4 editorából a Record/Next-Previous External menükkel meg is nézhetőek, illetve meghallgathatóak. Az External, designer és a DML használatával készíthetünk képi (hangos) adatbázist (Multimédia). Ha végeztünk a mezőkkel a SB4. következő kérdése az Index mező(k)-re vonatkozik (normal, unique). Az indexek és a mezők utólagos módosítása bármikor lehetséges, de a mezőknél (értelemszerűen) ne a típust módosítsuk. Fizikailag csak most, az indexelés után jön (jönnek) létre az SB4 adatfájlok.

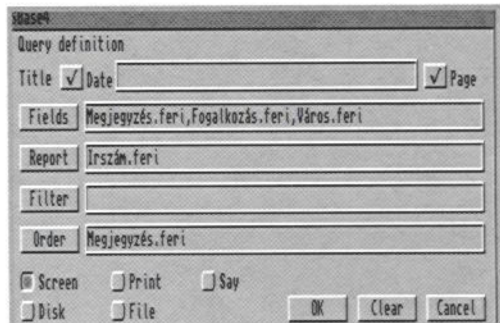
SB4. Fájl típusok.
.sbf adatbázis
.sbd field definíció
.sbk Funkció bill. kiosztása
.sbp program (DML) fájl
.sbq Query (szűrő fájl)
.sbt text fájl
.sbu update fájl
.sbv Designer fájl
.001-999 indexelt adat

Ha DBase fájlokkal szeretnénk dolgozni (pl. egy PC-s Angol<>Magyar szótár .DBF adataival) két lehetőség közt választhatunk. Az egyik szerint Open/DBase menüvel megnyitjuk a Dbase állományt, de ilyenkor nem tudjuk indexelni az adatbázist, csak a már meglévő DBase adatokhoz tartozó index fájlt (.NDX) tölthetünk be (open/index). A másik lehetséges út a Process/Import menüben adódik a DBase kapcsoló kiválasztásával. Ilyenkor közvetlenül nyitjuk meg a DBase adatokat (.DBF), majd ezt követően mi végezhetjük el az indexelést.

Adatok bevitele, editálása, valamint az alsó panel nem hiszem, hogy valakinek problémát okozna, ezért nézzük inkább a szűrőket (Query). Mint említettem a szűrő(k) arra szolgál, hogy csak az adott szempontnak eleget tevő adatokat engedje át (lássuk). A Process/Query/Edit menüvel mindezek végrehajthatóak, de ezen kívül sok más hasznos lehetőséget is találhatunk ebben az ablakban.

Fields - melyik mezőket kívánjuk látni
Report - matematikai műveletek
Filter - szűrések
Order - rendezés ABC (fordított) és hossz szerint

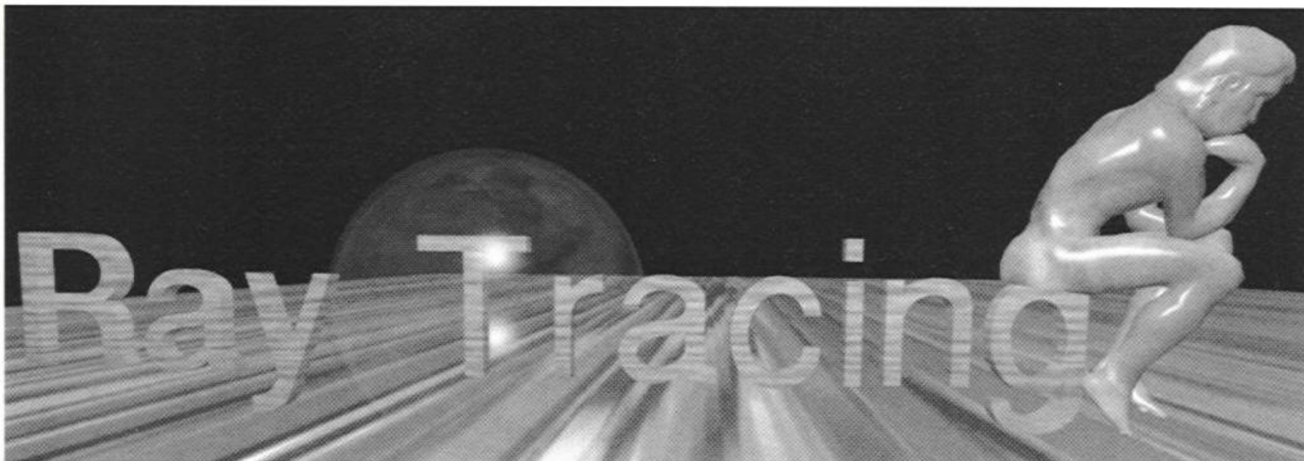
Filter használata - Név LIKE „A*" (csak „A" betűvel kezdődő nevek)



Query szerint válogatott adatainkat megnézhetjük (Screen), kimenthetjük (Disk, File), kinyomtathatjuk (Print) és a Say segítségével meg is hallgathatjuk.

Ezzel a SB4. előrészét be is fejezném, bár tudom sok mindenről nem írtam. Legközelebb a Designer és a DML kerül terítékre és egy apró program. A gépkönyv 827 oldalas ebből 50% a DML programozásáról szól, így előreláthatólag 1-2 oldalba nem fér be. Ezért ha valakinek problémát jelentene a DML, vagy a SB4, nagyon szívesen rendelkezésére bocsátom lemezen a program teljes 700 kB terjedelmű (angol) dokumentációját.

Angler



Szervusztok kedveskéim. Olyan aranyosak vagytok így együtt, elmesélem ezért hogy jártam a minap. Egy hosszabb animacit rendereltem LightWave-vel, elindítottam a programot, majd kikapcsoltam a monitort és elmentem otthonról, mondván van kb. két napom, mire kész lesz minden képkocka, ez alatt elintézek néhány dolgot. Mondanom sem kell, amint kihúztam a lábam otthonról, megjelent egy áramszünet. Igaz nem maradt sokáig, de ez elég volt ahhoz, hogy mikor hazamentem, mindössze a Workbench képernyő volt látható az újra bekapcsolt monitoron. Persze, mondják az okosok, így jár aki nem vesz szünetmentes tápegységet. Vettem. De ezt sajnos nem járható út a sok-sok amatőrnek, akiknek ráadásul a kisebb teljesítményű gépeik miatt sokszor napokon át kell számoltatniuk egy-egy animacit. Mi hát a megoldás? Nos én mondok egyet. A LW és a Real 3D V2 AREXX portját kihasználva írhatunk egy olyan programot, amely az áramszünet elmúltával megvizsgálja, hogy mennyi készült el az animációból, betölti a programot és folytatja a renderinget. Sajnos az Imagine nem rendelkezik AREXX felülettel, így ezzel nem tudunk automatikus újraindítást végrehajtatni.

A következő AREXX program LW-hez készült, de kis munkával adaptálható Real-ra is.

/* AutoContinue makró LW hez
Készítette Aurum*/

```
/* Betöltjük a Rexxsupport.library-t */
CALL ADDLIB('rexxsupport.library', 0, -
30, 0)

/* Definíciós rész */

/* Feldolgozandó scene */
 LWscene='3D:scenes/eztcsináljuk.lwscn'

/* Készülô képek bázisneve */
  Kipices='Data:pic/kipic.'

/* Renderelendô szakasz */
  Innen=0
  Ide=100
  Haladjunk=1

/* Kiderítjük meddig készült már el az
animaci */
 DO i= Innen TO Ide+1 UNTIL
~EXISTS(nevez(i))
   END

/* Akkor tehát itt jártunk */
 Innen=i

/* Vajon nem-e nullás fájl az utolsó?
*/
 Nos = STATEF(nevez(i-1))
 Hossz = WORD(Nos,2)
 If VALUE(Hossz)=0 THEN Innen=i-1

/* Nincs már kész mind? */
 If i=Ide+1 THEN EXIT

/* Megvizsgáljuk, hogy a LW fut-e, ha
nem, elindítjuk */
 IF ~SHOW('P','LightWaveARexx.port')
THEN DO
   ADDRESS COMMAND 'run >NIL: <NIL:
Toaster:LightWave.fp'
   ADDRESS COMMAND Wait 5
   END

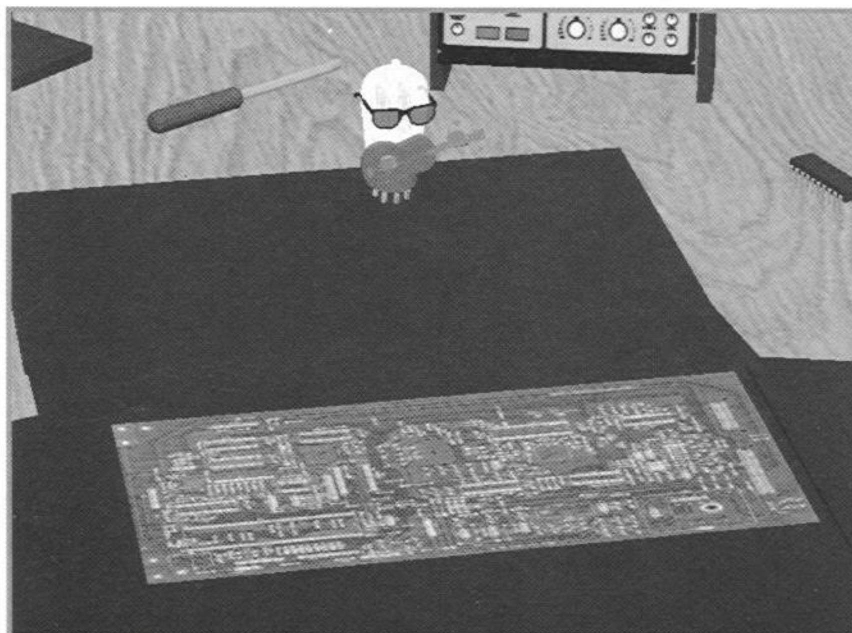
/* Beállítjuk a paramétereket és elin-
dítjuk a renderinget */
 address 'LightWaveARexx.port'
'LoadScene' LWScene
'FirstFrame' Innen
'LastFrame' Ide
'FrameStep' Haladjunk
'Render 1'

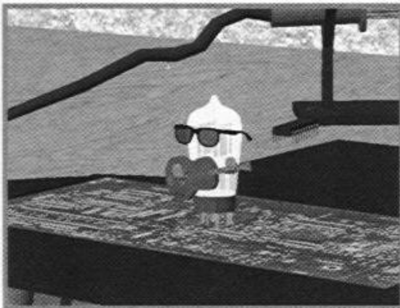
EXIT

/* Sorszámkiterjesztést hozzáadó rutin
*/
nevez:
   arg fr
   name =kipices||'000'
   name =delstr(name, length(name)-
length(fr)+1)||fr
   return name
```

Ennyi. Bár a program részletesen kommentezve van, nem árt egy kis magyarázat.

A CALL ADDLIB... sorban betöltjük a rexxsupport.library-t. Ebben van definiálva a később használandó STATEF() funkció.





A konfigurációs részben kell beállítani a renderelendő fájl nevét, a kimentendő képek bázisnevét, a renderelendő szakasz kezdetét és végét, valamint a lépésközt. Ezután egy egyszerű ciklussal végignézzük, hogy meddig jutott már el a rendering. Amint egy olyan képet vizsgálunk, amely még nincs a lemezen, kilépünk a ciklusból. Ha az utolsó kép is kész van, akkor szintén kilépünk. Ellenőrizzük, hogy az utolsónak elkészült kép nem-e nullás fájl, előfordulhat ugyan is, hogy éppen mentés közben jött az áramszünet, ekkor nullás fájl keletkezik. Ezt az EXISTS() funkció megtalálja, de akkor is újra kell számoltatni a programmal.

Mielőtt nekiesnénk a program betöltésének, nézzük meg, nem-e kész minden kép. Ha van még mit csinálni, ideje betölteni a LW-t. Azért a futásvizsgálat az indítás előtt, hogy a script akkor is használható legyen, ha a renderinget mi állítottuk le és a LightWave már a memóriában van. Ezzel elkerüljük, hogy egyszerre két programunk fusson, ami ugye a szabad memória-méretére jótékony hatással van.

A nevez() funkció végzi a ciklusszámláló értékének három karakteresre igazítását és a fájlnévhez toldását.

Hogyan használjuk a makrót? Erre több megoldás is kínálkozik. Használhatjuk manuálisan is RX makrónév módon, ha egy scene renderelését szeretnénk elkezdeni vagy folytatni. Automatikus indításhoz vagy az User-Startup-ba írjuk az előző parancsot, vagy elegánsabb módon készítünk hozzá egy Project ikont, amibe Default Tool-nak az RX parancsot adjuk meg. A programot és az ikonját ebben az esetben a WBStartup könyvtárba kell helyezni. A Workbench betöltődése után így automatikusan indul, de az ikonra kettőt klikkelve mi is indíthatjuk a programot.

Ha már az AREXX-nél tartunk, nézzünk egy másik gyakori problémát. Hosszabb animációk készítésénél általában nincs olyan kép, amely önmaga elegendő volna a paletta elkészítéséhez, mert nem tartalmazza az összes fontos színt. Megoldást jelent, ha az animáció néhány kockáját összerakjuk egy képre, majd ezt használjuk a paletta alapjaként. A művelet elvégezhető manuálisan is, de mi most legyünk egy kicsit kényelmesek, csináltassuk meg ezt azzal a scripttel, amelyikkel az animációt is fűzetjük.

A következő AREXX program ADProhoz készült, 16 mintát vesz az animációból, ezeket kicsinyítve egy képre összerakja, majd ebből elkészíti a palettát és az animációfűzést.

```
/* Animációfûzés automatikus palettaké-
szítéssel
                Készítette Aurum */

trace all

/* Definíciós rész */
Picek='a:part1.'
Anim='data:anims/newanim.anim5'
Temppic='data:Trashcan/temppic.'
Innen=0
Ide=100
Haladjunk=25

ADDRESS 'ADPro'
LFORMAT 'UNIVERSAL'
SFORMAT 'IFF'

/* Mintákat veszünk 16 helyrôl,
egyenlô közönként */
Temp=1
DO fr=Innen TO Ide BY (Ide-Innen)%16
  LOAD nevez(fr)
  IF RC ~=0 THEN DO
    SAY 'Hiba! A ' fr'. képkocka nem
betölthetô!'
    EXIT
    END

  /* Beállítjuk a méretét */
  ABS_SCALE 160 128

  /* Kimentjük temppicnek */
  SAVE Temppic || Temp RAW
  Temp=Temp+1
  IF RC ~=0 THEN DO
    SAY 'Hiba! A ' i'. tempkép nem
kimenthetô!'
    EXIT
    END
  end

/* Összerakjuk a palettaalapot */
i=1
LOAD Temppic.1
ABS_SCALE 640 512
DO x=0 TO 480 BY 160
  DO y=0 TO 384 BY 128
    LOAD Temppic || i x y 100 0 0 0
    IF RC ~=0 THEN DO
      SAY 'Hiba! A ' i'. tempkép nem
betölthetô!'
      EXIT
      END
      i=i+1
    END
  END

/* Elkészítjük a palettát */
PSTATUS 'UNLOCKED'
EXECUTE
PSTATUS 'LOCKED'

/* Jöhet az animata */
SFORMAT='ANIM'
DO cikla = Innen TO Ide BY Haladjunk
  LOAD nevez(cikla)
  IF RC ~=0 THEN DO
    SAY 'Hiba! A ' fr'. képkocka nem
betölthetô!'
    EXIT
    END
  EXECUTE
  SAVE Anim IMAGE APPEND
  IF RC ~=0 THEN DO
    SAY 'HIBA! A ' fr'. képkocka nem
kimenthetô!'
    EXIT
    END
  END

/* Végül lezárjuk az animacit */
SAVE Anim IMAGE WRAPUP

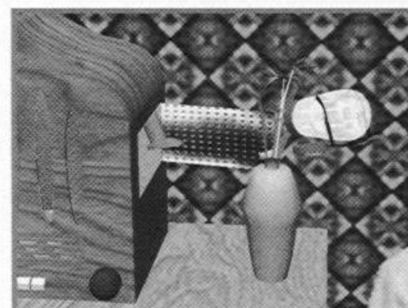
/* Töröljük a felesleges Temppiceket
*/
ADDRESS 'COMMAND'
DO fr = 1 TO 16
  DELETE Temppic || fr
  END

EXIT

/* Sorszámkiterjesztést hozzáadó rutin
*/
nevez:
   arg fr
   name =Picek||'000'
   name =delstr(name, length(name)-
length(fr)+1)||fr
   return name
```

Tekintsük át röviden ezt a programot is. Az animáció képeiből sorban betöltünk 16-ot. A % jel az egész osztás jele és nem elírás! A betöltött képeket egységes méretűre alakítjuk, majd átmenetileg kimentjük.

Miután a Temppicek elkészültek, betöltünk egyet, ezt tizenhatszorosára nagyítjuk, majd betöltjük rá az előző képeket 4x4-es elrendezésben. Ez lesz a palettakészítés alapja. Az elkészült palettát lockoljuk.



Az animáció képeit a lépésköznek megfelelően betöltjük, rögzített palettával rendereljük az előre beállított felbontásban, majd hozzátoldjuk az animacihoz. Ha az utolsó is kész, lezárjuk az animacit, töröljük a feleslegessé vált Temppiceket és kilépünk a programból.

További jó szórakozást A KIRÁLY-lyal.

Aurum

WORLD ATLAS

Régebbi olvasóink találkozhattak már a GURU 93/7, illetve a PC GURU 93/2 számaiban a World Atlas c. program PC.-s verziójával. Most e méltán népszerű program Amigás, V2.5 -ös változatával ismerkednénk meg.

Mire használható a W.A.?

Ez egy Multimédiás program (Wow!) amit egy-egy érdekes adat, információ megkeresésére, csemegézésre, de főleg tanulásra ajánlható. Tulajdonképpen az aktív! felhasználók köre igen behatárolt, hisz a legtöbb ember csak nézegeti nézegeti, egy egy érdekességet megkeres, rácsodálkozik, majd hónapokig el se indítja a programot. Rendszeres használatra az általános iskoláknak (iskolásoknak) ajánlanám oktatási célokra, de (sajnos) csak a PC. verziót. W.A. turisztikai felhasználása úgyszintén korlátozott mivel nem valószínű, hogy az utazó laptopot visz magával (Amigáról nem is szólva), otthon meg minek nézegetni Párizs térképét, mikor úgyis megvesszük a rendes papír térképet. Útvonalak megtervezésére ennél sokkal jobb ún. router programok állnak rendelkezésre (Amiga, PC). Aki találkozott már W.A.-val az tudja, hogy nem csak földrajzi, hanem sok más információt is kaphatunk az adatbázisból. Ilyenek például az országok nyelve, pénze, zászlója, stb. valamint egy rövidke történelmi áttekintés az adott országról.

De lássuk az Amiga verziót.

A program három lemezes, amihez számtalan ún. data lemez is létezik, ezek-

COUNTRY	Hungary
CAPITAL	Budapest
INHABITANTS	10546000
AREA	35919
LANGUAGES	Hungarian
NEIGHBORS	Czechoslovakia (north), Aus
CITIES	Budapest (2.000.000), Mikol
MAIN RELIGION	Roman Catholics, Protestant
CURRENCY	Forint
GOV. SYSTEM	Köztársaság
DEFENSE EXP	4.3 % of GNP
LITERACY	98%
SCROLLTEXT	The earliest inhabitants of

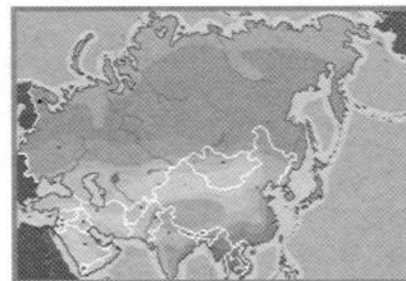
Menu Print Reset Save Show

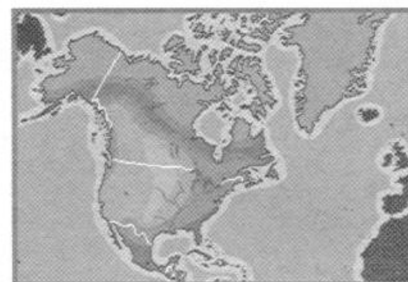
kel lehet bővítgetni adatbázisunkat no meg a térképünket. Futtatásához min. A500, 1Mb RAM szükséges, sajnos egyelőre nem AGA-s a program, viszont HD. install. Kezelése egérrel, illetve billentyűvel is lehetséges, az egyszerű de logikusan felépített menürendszerében nem lehet eltévedni. Először a főmenüben találjuk magunkat. Itt válaszhajuk ki a version-t, vagyis határozzuk meg melyik adatbázisban is turkálunk. Ezek alapállapotban az ún. World, és az U.S.A. version-ok. Természetesen a World version-ban is megtaláljuk az U.S.A.-t, de közel sem olyan részletesen mint az U.S.A. versionban. Itt találunk rá a hangzatos „globális információ" menüre, itt olyan érdekes adatokat olvashatunk mint a föld geológiai, ásványi, geometriai, össznépességi adatai, az időzónák térképe, és a főbb folyók, tengerek adatait, valamint a népesség elosztása kontinensek szerint. A version kiválasztása után jutunk el a keresési menübe. Kétféle módszer szerint kereshetünk országot, térkép „Map" szerint egérrel válasszuk ki a kontinenst majd az országot,



illetve lista (list) vagyis név szerint. Érdekesség, hogy szelektálva is választhatunk országot a Seek menü segítségével. A szelektálás lehetséges a főváros, népesség (min.-max.), terület, valamint nyelv alapján. Például a népesség szerinti keresésnél (population) megadva a 10-1000 (min-max.) számokat csak a Vatikánt (750 fő) ajánlja fel a program mint egyetlen választható országot. Minél nagyobb értéket adunk a maximális keresési adatnak, annál hosszabb lesz a választható országok listája. Mondjuk max. 10000-nél már bővül a listánk, megjelenik Nauru (8100 fő) és Tuvalu (9000 fő).

Az ország kiválasztása, vagy a select menüvel jutunk végre el az Info Card oldalra. Ezen a panelen olvasható el minden olyan adat ami szerepel a kiválasztott ország adatbankjában. Ezek a térkép, zászló, főváros, népesség, terület, nyelv(ek), szomszédos országok, nagyobb városok, az ország pénzegysége, alkotmányos berendezkedése, valamint 5-10 mondatos történelmi visszatekintés stb. Érdekes menü a görbe (curve) amivel megnézhető a népesség növekedése rövid, illetve hosszabb távon. Maradjunk a Vatikán-nál és nézzük meg a curve menüt. A tapasztalatlan felhasználó legnagyobb csodálkozására ismeretlen az adat, növekedés csökkenés nincs (nem is várható), érthető okokból kifolyólag. E példákkal azt szerettem volna érzékeltetni, hogy lehet találni furcsaságokat, érdekességeket csak tudni kell keresni és olvasni az adatok mögött (akár egy újságban). A program adatbázisa sajnos nem a legújabb (1992), de az Edit menü kiválasztása után könnyen módosítható.





Tulajdonkképen ezzel be is fejezném az ismertetést hisz olyannyira érthető, egyszerű a program kezelése, hogy kár ennél többet írni. Értékelésével egy kicsit bajban vagyok, mivel a PC.-s verziója ennél jóval többet tud, de ez látszik a program méretén is, nem is szólva a CD verzióról. Amigára is lehetne minden zokszó nélkül egy hasonló „nagy" tudású programot írni, de úgy látszik nem éri meg senkinek (kár). Vajon lesz folytatása e jobb sorsra érdemes programnak? Ki tudja. Mondjuk boldogan írnék egy új verzióról ha 1995-ös térkép, adat, no meg AGA-s képekkel örvendeztetnék meg a felhasználót (egy kis zene sem ártana).

Megrendelhető:
Henrik Brinch
InfoCoast Technologies
2800 Lyngby
Denmark

Angler



NOVOTRADE 2C Kft.



Master System kazetták
Ace of Ace
Back to the Future
Basketball Nightmare
Chuck Rock
Desert Speedtrap
Jungle Book

Game Gear kazetták
Alien 3
Desert Strike
Ecco the Dolphin
Jungle Book
Robocop vs Terminator

Mega CD lemezek
Tomcat Alley
Double Switch
FIFA International Soccer
Ecco the Dolphin
Prince of Persia
Thunderhawk
BC Racers
Rebel Assault

Mega Drive kazetták
NBA Live '95
Stargate
Generations Lost
Ecco 2
Jimmy White's Snooker
Jungle Book
Lion King
Pitfall
Syndicate

SEGA



MEGA DRIVE II + 2 cp	21.990 Ft
MEGA CD II	49.990 Ft
MASTER SYSTEM +2 játék + 1 cp	7990 Ft
GAME GEAR	16.500 Ft

Kiegészítők

Master system Control Pad	1.600 Ft
MS/GG konverter	1.790 Ft

Több mint 140 féle játék kazettával várjuk kedves vásárlóinkat!



JAGUAR™







64 bites videójáték!

ATARI JAGUAR JÁTÉKKAZETTÁK

Alien Vs Predator
Brutal Sports Football
Wolfenstein 3D
DOOM
Evolution Dino Dudes
Tempest 2000
Raiden
Trevor McFur in the Crescent Galaxy
Club Drive
Dragon
Kasumi Ninja
Iron Soldier
Bubsy
Checkered Flag
Zool 2
9.990 Ft

ATARI Jaguar videójáték
- 64 bites videó chip
- 16.8 millió szín
- CD minőségű 16 bites hang
- 1 kontrolpad
- játék (Cybermorph)

49.990 Ft

ATARI Jaguar kontrolpad
4.500 Ft



ATARI

ATARI 520 STFM számítógép	19.990 Ft
Monochrome monitor ST-hez	19.990 Ft
SF314 külső drive ST-hez	11.200 Ft

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Címünk: 1136 Budapest, Balzac u 35.
Tel.: 140-2954

Esély egy újabb évtizedre?

1985. július 23. Ha egy kicsit is érdeklődsz a történelem iránt, akkor emlékezni akarsz erre a dátumra, mely napon az IBM PC-k, az Apple Mac-ek és az évtized más kevésbé ismert szilícium csodái elavulttá váltak. – írta Benn Dunnigton az INFO 1985 szeptember/októberi számában. Hát igen, 1985-ben, az első Amiga 1000 modell forradalmi újdonságokat kínált – érthető volt a szerző lelkesedése.



Az eltelt időszakban sok minden történt. Egyes tényekről csak mostanában, az érintettek távozása után értesült a nagyközönség. Ilyen, sokak által ismeretlen epizód volt az 1200 fejlesztése idején, hogy a Commodore megkérdezte a software fejlesztőket, mit szeretnének 2 MB CHIP RAM-ot, vagy HD-s floppy drive-ot. A fejlesztők a RAM-ot választották...

Vagy olyan apróságok, hogy pl. az A2000-es modell fejlesztése párhuzamosan folyt Kaliforniában és Németországban. A két modell azonban jelentősen eltért egymástól. A két változat közül a nagyközönség a német változatot ismerhette meg, mely (természetesen a kisebb igények kielégítésére készült).

A közel egy évig tartó bizonytalan állapot végét április utolsó hete jelentette, amikor a végső ajánlattételre sor került. Korábban több cégről is felröppent a hír, hogy érdeklődik az Amiga technológia és márkanév megvásárlása iránt (ilyen cég volt pl. a Samsung, melyről kiderült, hogy a Commodore emblémával forgalmazott monitorok gyártója).

Az aukción 1 millió dolláros letétet kellett az érdeklődő cégeknek letenni, bizonyítandó, hogy a szándékaik valóban komolyak. Mint minden komolyabb esemény az Amiga történetének utóbbi szakaszában ez sem volt minden botrány nélkül. Az aukción több mint fél tucat cég képviselője jelent meg, azonban csak néhányan tettek ajánlatot.

Miután a felszámolók kinyilvánították, hogy az ajánlatok nem tartalmazhatnak kikötéseket, Alex Amor, sokáig legesélyesebbnek tartott CEI (Creative Equipment International) képviselője nem vetette alá ajánlatát ennek a korlátozásnak.

A Computer Connection of California ajánlatát a vagyontárgyakra elutasították az 1 milliós letét hiányán.

A Dell Computers, az ismert amerikai PC klón gyártó cég vagyontárgyakra tett ajánlatát szintén elutasították, mert feltételeket csatolt hozzá: hét napos vizsgálódási időszakot szeretett volna a szabadalmak tárgyában.

Egyedül az Escom tett érvényes ajánlatot, és aláírták az első szerződést, mely 5 millió dollárról szólt. De ezzel még nem ért véget a történet...

Megkezdődött a színfalak mögötti egyezkedés, és péntek reggelre a Dell 15 millióra emelte az ajánlatát és új aukció megtartását kezdeményezte. Ennek hallatán az Escom is felemelte az összeget 10 millióra (mások szerint 12-re). Ekkor már ebédidő volt. Az ajánlat kedvező fogadtatásra talált, s egyes híresztelések szerint a CEI és a Dell képviselője ebéd után feltűnően gyorsan távozott. Bár a Dell a második körben nagyobb összeget ajánlott, mint a végső nyertes Escom, meghagyni kívánt magának egy kiskaput, hogy amennyiben egy hónap alatt végzett vizsgálatai nem járnak pozitív eredménnyel, visszaléphessen a szerződéstől – az 1 millió dolláros letétet elveszítve. A felszámolók ezt mindenképpen el akarták kerülni, mert ezzel esély mutatkozott volna arra, hogy a több mint egy éve tartó procedúra újrakezdődjön... Ugyanakkor az is hozzátartozik a dologhoz, hogy nem teljesen volt fair dolog a szerződés aláírása után alkudozásba kezdeni. Végül is 1995. április 21-én, egy pénteki napon az Escom megszerezte a Commodore tulajdonjogát.



A következő napokban máris megjelentek a legkülönfélébb híresztelések arról, hogy tulajdonképpen mi is lesz a Amiga sorsa.

Az Escom Computer Kft-től (az Escom magyarországi leányvállalata) május 29-i dátummal kapott tájékoztatás szerint folytatni szándékoznak a Commodore és Amiga védjegyekkel ellátott termékek gyártását, ill. forgalmazását, beleértve a Commodore személyi számítógépek világszerte, a Commodore C64 modell (minden idők legeladhatóbb személyi számítógépe) kelet-európai, ill. távol-keleti forgalmazását. Egyes értesülések szerint a C64 gyártását és forgalmazását csak a kínai piacon tervezik, ezzel vág némileg egybe Tianjin Family-used Multimedia Co. Ldt.-del közösen Kínában tervezik a gépek gyártását és forgalmazá-



Az Amiga technológia, avagy miben volt az "első"

- preemptive multitasking (a Windows és a System 7.0 még mindig csak a kevésbé hatékony cooperative multitaskingot támogatja)
- az első 32 bites operációs rendszert használó személyi számítógép
- 3.5"-es disk drive alapkiépítésben
- két gombos egér alapkiépítésben
- grafikus és alfanumerikus interface közötti választhatóság
- négy csatornás stereo hang
- plug-and-play (Autoconfig) megvalósítása
- olcsó genlock opció
- alapkiépítésben 16+ szín (4096)
- beszédszintetizátor software az operációs rendszerrel

sát. Az említett cég az egyik vezető kínai játék és oktatógép gyártó és forgalmazó cég, az elmúlt évben több mint 1 millió berendezést adtak el és ezzel piaci részesedésük 80 %-os volt. Az Escom célja ezzel a kínai piac meghódítása, persze nem titkolják azt a szándékukat sem, hogy az Amiga márkanév alatt sikerülhet betörniük az amerikai piacra is, ahol az Escomnak jelenleg nincsenek érdekeltségei.

A közeljövőben ismét megindul az A1200 és A4000-es gépek gyártása (más értesülések szerint az A600-asé is). Ezzel párhuzamosan az Escom tervezi az Amiga technológia beleintegrálását az MS-DOS platformba. Hogy ez konkrétan mit jelent, azt igazából senki sem tudja, vannak elképzelések PC-be helyezhető Amiga-kártyáról, mely mások szerint nem lenne piacképes az ára miatt, vagy elhangzott PowerPC alapú Amiga modellek kifejlesztése is.

Egy új alkalmazási terülten is be kívánják vezetni az Amigákat, a különféle interaktív szolgáltatások nyújtására szolgáló rendszerekben, előfizetői kapcsoló egységként (set top unit), mely a különféle igény szerinti video (Video on Demand) és fizetős TV (Pay-TV) rendszerek fontos építőeleme.



Május 30-án Frankfurtban egy sajtókonferenciát tartott az Escom, melyen az következő bejelentések hangzottak el: az Escom egy új leányvállalatot alapított Amiga Tecnologies GmbH néven. Az Escom úgy gondolja, hogy a Commodore-tól megszerzett szabadalmak és jogok lesznek a cég kulcsa a multimédia piacra. Ennek az elgondolásnak a része, hogy a Commodore nevet a kizárólag Európán belül, az Intel alapú (multimédia) PC-k márkaneveként kívánják használni.

Augusztus folyamán jelennek meg a első Pentium alapú Commodore PC-vel és az év végéig 50-60.000 darabot remélnek eladni belőle. Teszik mindezt azért, mert egyes piackutatások szerint a német PC felhasználók 93 %-a ismeri a Commodore nevet, ennél magasabb ismertséggel csak az IBM rendelkezik.

Szeptemberre tervezik az A4000T-k újbóli gyártását. Korábban ebből a modellből eddig kevesebb mint 1000 darab készült. A SCSI interface-szel ellátott Amigából 25.000 szándékoznak az év végéig értékesíteni, melyből legalább 10.000-et az amerikai piacon.

Október lesz az A1200-asok feltámadásának hónapja. E modellből 120 és 150.000 példányt kívánnak eladni és semmi esetre sem kívánják elszalasztani a karácsony kínálta üzleti lehetőséget.

A CD³² gyártásával kapcsolatban problémák merültek fel, ezért valószínűleg idén már nem kerül szállításra az üzletekbe. A kényszerűségből rendelkezésre álló időszakot arra használják fel, hogy új, szebb külsőt alakítsanak ki.

A régóta vágyott és sokak által megálmodott A1300 szintén csak jövőre fog megjelenni és 68EC030 alapú gép lesz (hát szerintem ezen már túl kellene lépni).

A korábban már bejelentett set-top box-ok építése is azonnal megkezdődik, az amerikai Viscorp (Visual Information Services Corp) licence-hez jutott, hogy Amiga alapú set-top-okat használjon online szolgáltatások nyújtásához.

Jeff Frank, a új cég műszaki igazgatója bejelentette, hogy 060-as kártyát hoznak ki az Amiga 4000T-hez. Ez a kártya nagyon hasonló lesz a CyberStorm 060 kártyához, főleg azért, mert Phase5-től, a CyberStorm gyártójától vásárolják meg a licence-ét. Ugyancsak tőle hangzott el, hogy az A1200-ashoz 68E030 irányba történő kibővítésén még gondolkoznak. Az új modellek mellé a Scala MM 300-as multimédia programot is mellékelik, egy jó szövegszerkesztő és rajzolóprogram még megfontolás tárgyát képezi.

Hogy lesz-e egy újabb évtizede az Amigának, az még mindig nyitott kérdés. Bár most a gépek gyártása valószínűleg újra elkezdődik, azt azonban nem szabad elfelejteni, hogy az elmúlt egy év alatt több neves software és hardware gyártó hagyta el az Amigát. Ezek visszacsábítása nem lesz egyszerű feladat. És írom e sorokat annak tudatában, hogy az olvasók most találkoznak először az első nem Amigával készült GURU-val (persze, ezt már megjósoltam néhány számmal ezelőtt). Azt azonban tudnia kell mindenkinek, hogy néhányan még várjuk a jövőt és "árulónak" kiáltjuk ki azokat, akik elhagyják az Amigát.

(JOCO)

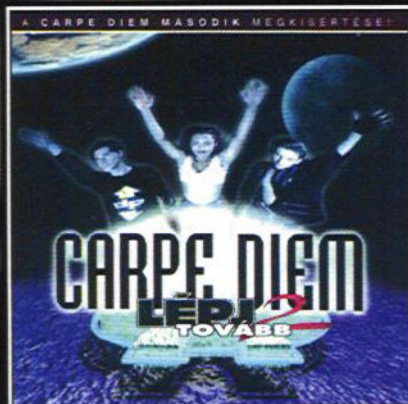
Amiga történelem (évszámokban)

1982 –	az Hi-Toro, Inc. cég alapítása, e cég később az Amiga, Inc. nevet veszi fel
1984 –	az Amiga Inc. nevű Los Gatos-i céget felvásárolja a Commodore
1985 –	Amiga 1000
1987 –	Amiga 500 és Amiga 2000
1990 –	Amiga 3000
1991 –	CDTV, Amiga 500+
1992 –	Amiga 600 és 600 HD, Amiga 4000 és 1200
1993 –	CD³²
1995 –	az Escom megvásárolja a Commodore-t



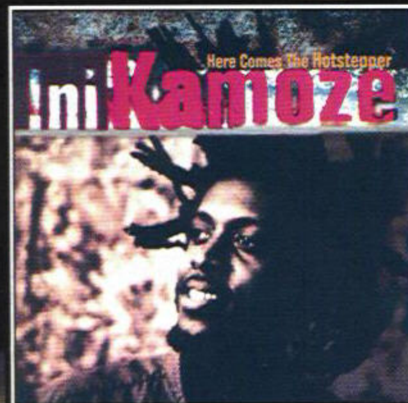
Itt a Sony

ÉS VELE EGYÜTT TERMÉSZETESEN A LEGJOBB ZENÉK



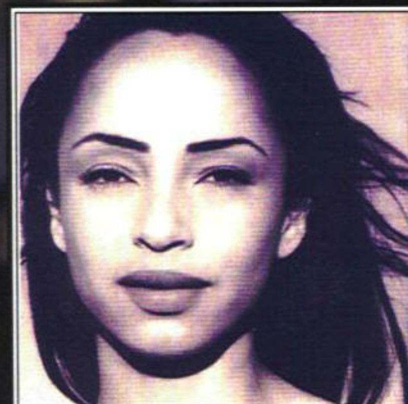
CARPE DIEM – LÉPJ TOVÁBB MC\CD

Nagyjából egy éve, a '94/5-ös számunkban olvashattatok először a Carpe Diem-ről, ott még csak az első bemutatkozó korongról, amelyen csak néhány szám volt megtalálható. Persze azután megjelent első lemezük is , s mi több, a zenekar nagy sikereket ért el, neve ismerté vált, megtalálhatók minden nagyobb buli meghívott előadói között. Ez persze nem a véletlen műve, hanem a jól végzett munka eredménye. Az eltelt idő alatt sokat csiszolódott a sajátos, egyéni stílus, valamint a külső megjelenés, az előadásmód. Mostanra pedig már egy világszínvonalú produkciót nyújt a csapat. Az új lemez mind tartalmában, mind pedig küllemében eléri a magasra helyezett mércét, sőt néha fölül is múlja azt. A címadó szám és kiváló előadása bármely nagy név lemezén bőven elférne, nem is beszélve az angol verzióról és a nagyszerű remixjeiről. Vagy említhetném az igazán szellemes Viva Vivaldi c. számot, amely jó példa arra, hogy nem feltétlenül "dörömbölésből" kell állnia egy ilyen lemeznek, amelynek műfaja nem változott, hűek maradtak az általuk meghirdetett Dance Noise stílushoz. A bonus trackként szereplő Ragga Dallam pedig egy remek mix a régebbi és az újabb sikerekből, igazán kellemes hallgatmány. Szóval mindenkinek csak ajánlani tudom az új Carpe Diem lemezt...



INI KAMOZE - HERE COMES THE HOTSTEPPER MC\CD

1994 elején Kamoze egy felvételt készített a Columbia lemeztársaság részére készülő ún. dancehall reggae válogatásuk számára. A számot egyre több DJ és rádióállomás játszotta, míg végül felért az amerika listák tetejére, majd később meghódította Európát is. Természetesen a CD címadó daláról van szó, amely nem véletlenül került be a Pret-A-Porter c. filmbe. A szakértők adancehall reggae új aranykoráról beszélnek, és Kamoze mindent megtesz, hogy igazuk legyen. Ez az album is csupa jóféle reggae muzsikából áll, kimondottan a kikapcsolódást szolgálva. Valószínűleg nincs rajta még egy ekkora sláger (bár ki tudja...), de nagyon kellemes zenék találhatók a korongon, a stílus kedvelőinek nagy örömére. Kamoze egyébként már lassan tíz éve zenél illetve producerkedik, a legkülönbözőbb együtteseknél. "A lényeg az," -mondja- "hogy érezzem a szavak és a zene varázslatos összhangját. Ennek az összhangnak hatalmas energiája van. Ha szegény vagy, ez mindened, de isteni jó!" Élő fellépései élményszámba mennek, a legemlékezetesebb nemrég volt a lassan legendává fajuló London Country Club-ban. A "Hotstepper" azonban csak a kezdet Kamoze számára. "Szeretnék mégolyan dolgokat csinálni, amire felkapod a fejed és azt mondod: A franc-ba is, ez nagyon jó!"- mondja, és valószínűleg nem is fog üldögélni a babérjain. A lemezen nem új dalok vannak, hanem mintegy válogatás a korábban már megjelentetett felvételekből. Az új dalok csak most vannak készülőben...



THE BEST OF SADE MC\CD

Talán nem mindenki tudja, hogy a Sade egy együttes neve, bár erősen kapcsolódik a zenekar énekesnőjéhez is. Sade Adu – aki egyébként nigériai származású – sohasem felejti el hangsúlyozni, hogy a Sade egy négytagú zenekar, amely néha bővül még két ütőssel. Tehát a tagok: Sade Adu – ének, Paul Denman – basszusgitár, Stuart Matthewman – gitárok és szaxofon, Andrew Hale – billentyűs hangszerek. 1982-ben alakultak meg ebben a felállásban, előtte Sade egy Pride nevű londoni funk zenekarban énekelt. Első albumuk 1984-ben jelent meg, Diamond Life címmel. Erről nagy siker lett a Smooth Operator és a Your Love is King. Nem csoda tehát, hogy az 1985-ös Promise c. album már elővételben aranylemez lett. A siker pedig csak fokozódott a további lemezek megjelenésével, mára egy új stílus megteremtőjét tisztelhetjük a Sade-ben. S hogy mi található a CD-n? Egy egyszerűen tökéletes válogatás a legjobb dalokból. Természetesen az első lemezről megtalálható a fentebb említett két szupersiker, kiegészítve a szintén fantasztikus Hang on to your Love-val. A Promise c. lemezről négy szám fért be, köztük a Jezabel és a The Sweetest Taboo. Ezután jött a Stronger than Pride, erről három szám szerepel, közöttük a címadó Love is Stronget than Pride. Majd következik öt szám a mindmáig nagy kedvenceim közé számító Love Deluxe c. albumról, például a Cherish the Day, a Kiss of Life és a Pearls. Persze található még a lemezen egy kis ráadás is, egy bonus track is ráfért még a korongra. Egyszóval aki hallott valaha Sade-t, annak kötelező beszerezni ezt a lemezt, aki esetleg még nem hallott, annak itt a kiváló lehetőség, hogy egy varázslatos világot ismerjen meg.

SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK

E HAVI KÉRDÉSÜNK:

MIT JELENT A CARPE DIEM?

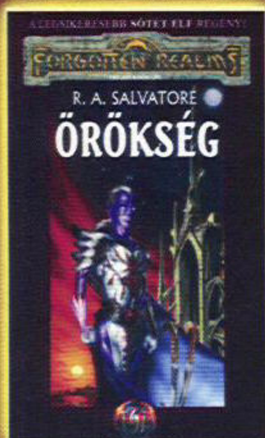
A HELYES MEGFEJTÉST BEKÜLDŐK KÖZÖTT 10 DB CARPE DIEM CD-T SORSOLUNK KI.

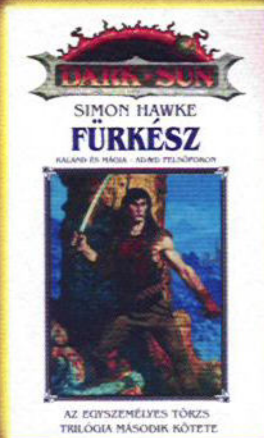
CÍMÜNK: GURU 1399 Bp. Pf 701/765 BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ: MÁJUS 15.

HA EZEKRE ÉS MÁS **SONY MUSIC** ÚJDONSÁGOKRA IS KIVÁNCSI VAGY, KERESD TÖBBEK KÖZÖTT A KÖVETKEZŐ HANGLEMEZBOLTOKBAN:

TOP 13 BT. 3300 **Eger**, Sándor Imre u. 1-3. • **MAXI MUSICLAND** 4400 **Nyíregyháza**, Dózsa György u. 2. • **SOLO MUSICLAND** 4032 **Debrecen**, Piac utca 57. • **SATURNUS Hanglemezbolt** 1061 **Budapest**, Andrássy út 3. • **BLUES BAGOLY Könyv és Zeneszalon** 9400 **Sopron**, Várkerület 49. • **Juhász Könyv és Zeneműbolt** 2100 **Gödöllő**, Dózsa György út 5-7. és 3100 **Salgótarján**, Fő tér 1. • **OMEGA ZENEBOLT Zalaegerszeg**, Centrum Áruház • **PIKOLÓ LEMEZBOLT** 9700 **Szombathely**, Szelestei L. u. 8. • **CD BÁR** 1061 **Budapest**, Székely M. u. 10. • **DIGITAL** 1085 **Budapest**, József krt. 49. • **VIOLIN Lemezbolt** 1094 **Budapest**, Ferenc krt. 19-21.

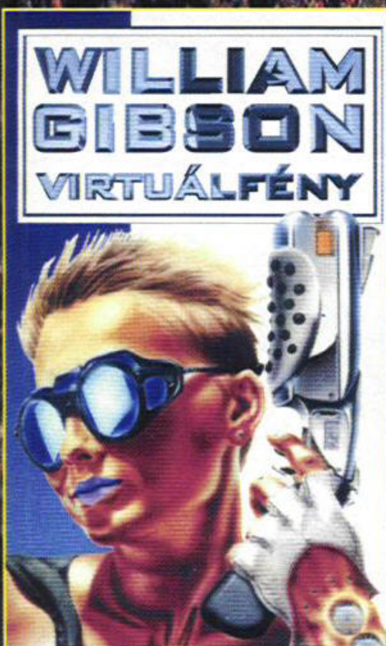
Külvilág







ÚJ VALHALLA KÖNYVEK



William Gibson - Virtuálfény

Gibson nemrég megjelent regénye nem tartozik a Neuromancer ciklus tagjai közé, hanem egy még merészebb dolgot kísérel meg. Még közelebb jön időben a huszadik század végéhez, így a regény már a szorosabban vett közeljövőben játszódik. A pontos időpont? Nos, valamikor a jövő század eleje, tehát úgy egy évtizednyi a távolság a jelen és a regény jelenideje között. Szerintem nagy merészség kell egy ilyen történet megírásához, hiszen nem lehet nyakló nélkül önteni a sztoriba a hihetetlenebbnél fantasztikusabb ketyeréket, csodálatosabbnál bámulatosabb új emberi tulajdonságokat. Itt bizony nem sokat lehet variálni, de amennyit lehet, azt Gibson nagyszerűen használja ki. Valamint figyelemmel van arra is, hogy ez a történet ne keveredjen ellentmondásba az időben később játszódó Neuromancer történetekkel. Miről is szól a Virtual Light? Ezt inkább derítse ki mindenki maga, én inkább egy-két érdekességre hívnám fel a figyelmet. A nagyvállalatok harca még nem olyan formájú és méretű mint a későbbi történetekben, de már megjelenik, és a háttérben, nagyjából észrevehetetlenül húzza meg magát. Nagyon sok olyan dolog, esemény van benne, amely nagyjából változás nélkül vészeli majd át a következő évtizedet, legalábbis Gibson szerint. Persze még több minden van, amely elindul valamely változás felé, vagy már át is esett rajta. Ilyen például a Frisco-i híd,amelyen már nem a közúti forgalom az úr, hanem különböző rendű és rangú csavargók, kereskedők, jobbára a társadalom perifériájára szorult emberek. Sőt, a híd egyik pillérénél, a szigeten egy sajátos társadalmat rendeztek be némelyek. Oda még a korszerűen felfegyverzett rendfenntartók sem merészkednek. Persze ugyanez vonatkozik magára a hídra is, ott ugyanis sajátos életforma alakult ki, a maga szubkultúrájával együtt. Még írhatnék egy pár furcsaságot, amivel Gibson nagystílűen formálja az eljövendő világot olyanra, hogy később el lehessen helyezni benne pl. Chase-t vagy gróf Zérót. Páran mondták, hogy nekik nem tetszik ez a könyv, bár pontosan nem tudták megfogalmazni, miért nem? Nos, valóban szokatlan kissé a stílus, más ez a világ, mint a korábban megszokott regényekben, de érdemes megszokni, mert ez a regény is a Gibsontól megszokott minőséget hozza. Az utálkozók olvassák úgy, mintha a minőség idézőjelben lenne...

Könyv - preview

Remélhetőleg a következő számok valamelyikében egy nagyobb lélegzetű irományban is kifejthetem,miért ajánlanám minden Sci-fi olvasó figyelmébe a *Trillió éves dáridó* c. kétrészes sci-fi történelem könyvet. Addig is csak annyit, hogy bár a könyv – Brian W. Aldiss műve – erősen szubjektív, sőt néha erősen felháborító véleményeket tartalmaz, ráadásul az angoloktól megszokott Rest of the World... szemlélet is felfedezhető benne, nos a mű kötelező olvasmány mindazoknak, akik kicsit mélyebben meg akarják ismerni kedvenc műfajuk kialakulását, történetét, valamint jelentősebb szerzőit.

Raoul Renier - Korona és Kehely

Yes, azt hiszem sokan csettintettek, amikor meglátták az új M.A.G.U.S. regényt amelyet ismét az a Renier követett el, akinek Acél és Oroszlán c. regénye méltán aratott közönségsikert. Nos Geor dar Khordak ismét felbukkan és persze ismét az események középpontjában. Felbukkan még az idők mélyéről egy rég elfeledett negyedkori birodalom mágusa is, aki mindenféle bosszúterveket kovácsol, és régi ereje lassan visszatér hozzá. Részt vesz az eseményekben Alidax úrnője is, akinek az oldalán egy régi kedves ismerőst üdvözölhetünk, Regalinit, szintén az Acél és Oroszlánból. Ennyi elég is egy méretesebb kalamajkához, nem? A szerző is nagyjából így gondolta, de azért biztos ami biztos még belerakott egy két új elemet is. A történet maga lassan kitalálható ennyiből, de érdemes elolvasni is,mert Renier tud írni, valamint jól meg tudja bonyolítani az eseményeket. Remélhetőleg az elvarratlan szálakat bőven tartalmazó befejezés (amelyre jobb szó lenne az abbahagyás szó) egy vagy több új regényt vetít előre, bár az idei kiadási tervben nem szerepel, de láttunk már határidőcsúszást, esetleg most átcsúszhatna '96-ról '95-re egy újabb Renier könyv...

STILLA

DEMOLOGIA

Hi Demologia fans!

Sajnálattal értesítelek benneteket, hogy az előre beharangozott idei Saturn pardey tisztázatlan okok miatt elmaradt. Így az ott kibocsátásra szánt anyagokat valamilyen más fórumon fogják majd a nagyközönség előtt bemutatni. Vigasztalásképpen közlöm, hogy helyette 3-4 kisebb rangú party is lebonyolításra került Európa szerte. Az ezeken induló alkotásokból kaptok most egy csokorral, a következő szám pedig már minden bizonnyal tartalmazni fogja a norvégiai Gathering '95 újdonságait. Akkor csapjunk bele...



Anhalonium Lewini / TRSI
Code: Elis
Gfx: Seq, Lazur
Msx: Extend

A lengyel scene élet legrangosabb képviselőitől származik ez a makulátlan grafikával rendelkező, bár az audio hangzás



terén még sok javítanivalóra szoruló demonstration. Az Andromeda nevű norvég democrew Nexus7 című alkotásán próbáltak a srácok túllőni, s ebbe beletört a foguk. Sem a vectorizált shadebob effektük, sem pedig a lightsourceos gömbréteg palástjaik nem sikerültek olyan remekbe szabottra mint elődüké. A fullscreenes rainworm algoritmusuk amely egy textura araszolását hivatott emulálni egészen frappánsra kerekedett. A gouraudok vectorizációja pedig úgy néz ki, mint a Silicon Graphics gépeken, természetszerűleg jóval kisebb objectek használata által. Az ő esetükben is igaz az,





hogy egy kis kreativitás szükségeltetne ahhoz, hogy vigyék valamire. Régen rájöhettek volna már, hogy a másolás nem vezet semmilyen eredményre.

Nenephantro / Silicon
Code: Seca
Gfx: Zoon
Msx: Diesel

Elég fura produkcióval állunk szemben a francia Silicon Ltd. jóvoltából. Bevallom, kicsit gondban vagyok, amikor a műfaját határozom meg, de azt hiszem leginkább egy állatvédő mozgalom számítógépes berkekbe történő cseppenéséről lehet szó. Az intro ugyanis az agyaruk miatt puskavégre kerülő elefántok értelmetlen mészárlását hivatott bemutatni, digitalizált animációs képsorok segítségével. A célkeresztbe kerülő szerencsétlen állatok értelmetlen pusztulásának képsorai nagyon meginditóak, és



a magam részéről örülök neki, hogy ilyen területen is előkerült a téma. Don't let the slaughter start again!

Impossible Possibility / Mystic
Code: Mss
Gfx: CIA, Yoga
Msx: Xtd

A lengyel primavera konferencián kibocsátott stuff az első biztató jelek egyike azon téren, hogy a lengyelek képesek felzárkózni a nyugati demoworldhoz. Eddig ugyanis hiába strapálták magukat iszonyatosan cool forráskódokkal, a grafika, és legfőképpen a design a háttérbe szorult. Most azon-



ban fordult a kocka, és ezzel valószínűleg a Mystic sorsa is. Bár egy-két dolog még kívánni valót hagy maga után, de a részek közötti időzítések is remekül sikeredtek. A zenei

AGATales / Focus Design

(Code: Kollaps • Gfx: Sorcia • Msx: Mazzachre)

Aki elég régen része a scenének, az rögtön felkiált a csapat nevének hallatán. Úgy van! Újabb, tradíciós alapokon nyugvó legendás csapat jött át C64-ről Amigára. Hogy a jó öreg gépen folytatják e továbbra is a nyomulást arról nem szól a fáma. Az viszont, hogy az AGA-n döngetni fognak nem kétséges. A mostani művük ugyan még csak egy rutin, de az kétségkívül állkapocs kiakasztó. A régi demok szellemében fokozatosan bonyolítják a végkifejletként megjeleníteni kívánt témát, amely hatásvadászat számomra kellemetes emlékeket idéz fel még a régi C64-es korokból. Amikor pedig már pattanásig feszülnek az idegek, akkor rakják ki a képernyőre azt a 8 bitplane-es keftale zoom rutint, amely természetszerűleg valósidejű és minden kétséget kizárólag 1 frames. Nagyon szép interferációkat képesek létrehozni a processor, illetve a copper frigyéből. Minden elismerésem az övék.



aláfestés pedig egyszerűen fantasztikus. Két új rutin is erőteljesen emeli a demo fényét. Mindkettő a mára már alkonyán álló zoomrotálás válfaja. Az első a zoomrotáló képet kerettől keretig görgeti, majd a szélső állapotban a keretről visszaverődve tükrözi azt. A látvány az annak idején a függőleges rasztercsíkokkal végzett műveletekre asszociál, főképp akkor, amikor a képet vertikálisan szét is bontja x pixelenként. Az ember azt gondolná, hogy erre már nem lehet ráfejelni, de eme gondolatmenetére rácáfol az a függőleges tengelye körül pörgő lap, amelynek két oldalán copper-effektek zoomrotálnak. Kiváncsian várom következő munkájukat, amely remélhetőleg még előbbre mozdítja majd a kelet európai scenét a nyugatiak értékítélete által.





SONGS RACK / RAM JAM
Code: ACBS
Gfx: SZONE, FLENDER
Msx: DHS, N-JOY

Az olaszoknál is éppúgy mint kis hazánkban, csak nagyon kevés csapat tudja felvenni a harcot a skandináv minőségi produkciókkal. Amit most ez az itáliai zenelemez hozott, az valami teljesen új dolog. A techno, house stílust ötvözték különféle gyengéd, dallamos zenékkel, amelyek között nem ritka az orosz népi táncokat felelevenítő hangzás sem. Első meghallgatásra persze azért kicsit tartózkodva fogadtam a l-got, de ha jobban belegondolok, a stílusok összemixelését már a REDNEX esetében is fenntartással fogadtam az MTV-n, mára pedig már nem tartom elvetélt ötletnek.





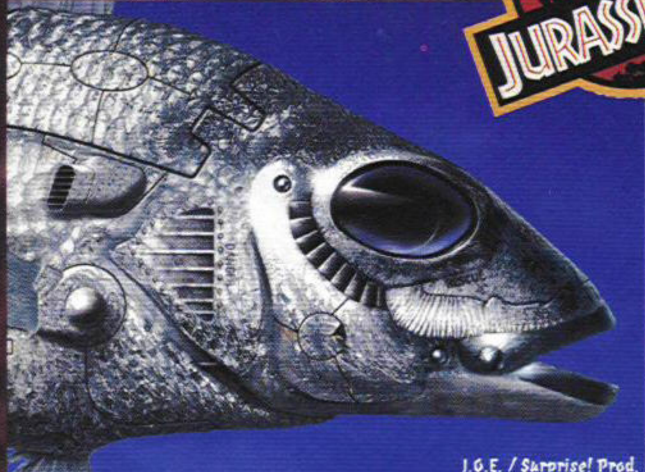
Aural Assault / Vanity
Code: Mickey
Gfx: Tactica
Msx: Marty

Hosszú idő óta ez az első olyan musicdisk, amelyben a techno-nak még csak az árnyéka sem mutatkozik meg. Elképzelhetitek hogy megörültem annak a hangzásnak, amelyet ebben a kollekcióban a különféle gitárokból előcsalogatott hangok adtak. A kifejezetten gitárcentrikus tune-ok rock 'n' roll, funky, metál, és blues stílusban íródtak. Sőt találhatunk a gyűjteményben egy romantikus hangvételű modult is. A produkció minőségét egyébiránt remekül mintavételezett sample-ek biztosítják. Egyszer talán még a SANITY jogutódai is lehetnek. Vagy éppen egy olyan háború kialakulása áll a küszöbön, mint ami annak idején a Melon, és a Lemon között folyt? Ezt egyelőre senki nem tudja érdemben megválaszolni.








I.G.E. / Surprise! Prod.

Rainbow / Chromance

Upstream #10 / Balance

(Main editor: Wolfman • Code: Scope • Gfx: R.W.O • Msx: Blue Fox)

Az újság, amelyről Lord Helmet, a RAW főszerkesztője azt nyilatkozta, hogy a legjobb a scenén, elérkezett a jubileumi számához. Ennek megfelelően rengeteg friss hírrel szolgál az érdekeltek számára. Szól többek között arról, hogy hogyan lehetne a demokat copyright-ossá tenni, a magukat egyre jobban megszedő korrupt PD company-kkal szemben. Az egyik lehetőség a scenebázisú létesítmények létrehozása különböző országokban, ezáltal a működtető tulajdonos maga is érdekeltté válna abban, hogy ne adja drágán a portékáját. Egy másik cikk különböző személyeket jelöl Scene Oszkár díjra, megindokolva döntését. Most már csak egy kis aktivitás szükséges a demoworld-tól, hogy beküldjék szavazataikat. A díjazás módjára eleddig nem találtam utalást. Szó esik még többek között a szín nagyjainak aranyköpéseiről, Murphy számítógépes törvényeiről, illetve arról, hogy milyen jövője várható egy lánynak a scenén. Aki még nem tudná, utóbbi dolgot egyáltalán nem humornak szánták. Igenis léteznek már hölgyemények, elsősorban grafikai posztok betöltése által a szénán. Az alább elhangzott témák természetesen csak töredékei annak, amit ez a nagy hírnevű magazin magában rejt. Jó szórakozást kívánok hozzá az olvasónak.



TOPLISTA





TOP 10

- UFO - Enemy Unknown
- Pizza Tycoon
- Pinkie
- Pinball Illusions
- Geneshia
- Settlers
- Sim City 2000
- Ishar III
- Aladdin
- Valhalla II

FILM TOP 10

- Forrest Gump
- Legend of the Falls
- Ponyvaregény
- Ed Wood
- Született gyilkosok
- A remény rabjai
- 4 esküvő 1 temetés
- Zaklatás
- Kisasszonyok
- Oroszlánkirály

LILY's TOP 10

- Settlers
- Railroad Tycoon
- Simon the Sorcerer
- Goblins 3
- Fate
- Pizza Tycoon
- Pinball Illusions
- SimLife
- Cannon Fodder
- Superfrog



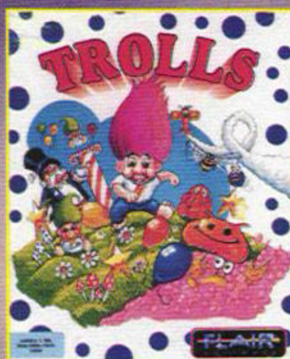
R-TYPE II



OPERATION COMBAT



KNIGHTMARE



TROLLS



FALCON

TÁBOR

Régóta igérgetjük, de úgy néz ki, hogy végre beérett a tábor megvalósítása, így most konkrétumokkal is tudunk szolgálni a nyári nagy piknikről.

A helyszín: visszatérve a régi szép hagyományokhoz, idén ismét a hegyes-völgyes (inkább a hegyes) tájat szemeltük ki. Bükk egyik nagyon szép (és persze füstmentes) völgyében fogunk időzni egy darabig. Pontosabban a következő a tábor címe:

NAGYVISNYÓ, Tiszafüredi Ifjúsági Tábor

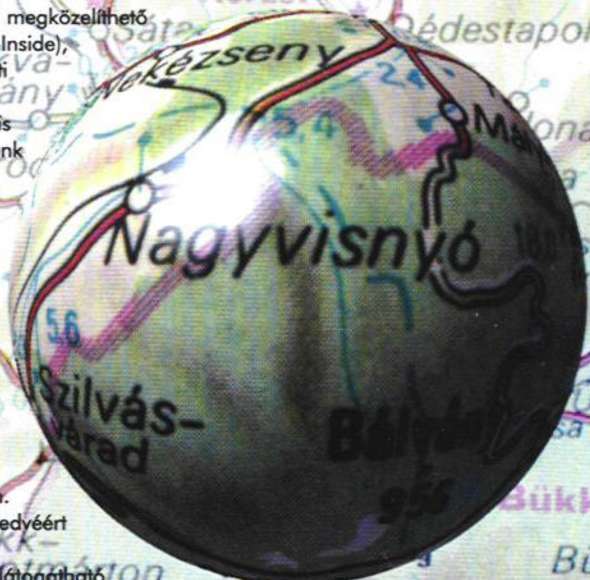
Az időpont: egy kicsit elúszott a szervezés, így augusztus végére sikerült csak időpontot foglaltatnunk, bár nem hiszem, hogy ez nagyon befolyásolna bárkit is, hisz általában még ilyenkor is remek idő szokott lenne. Tehát a pontos időpont:

1995 AUGUSZTUS 20–27.

Az ár: általában itt kezdődnek a problémák, hisz nem jellemző, hogy valaminek az ára csökkenne a mai világban. Idén is két variáció létezik a táborozásra. Az egyik variáció magában foglalja a napi háromszori étkezést (az ebéd és a vacsora meleg kaját jelent). A tarifák a következők: *Ellátással:* 8.990 Ft *Ellátás nélkül:* 5.200 Ft

Az elhehelyés (Ez most jutott az eszünke, pedig már 2 Kbyte-tal lejjebb jártunk, no de sebaj): határozottan konfortos faházakban melyek kifejezetten alkalmasan 4, illetve 5 komplett számítógépes őrült befogadására. Minden faház beépített tisztálkodó résszel is el van látva, de akinek ez nem felel meg, az természetesen használhatja a már jól megszokott közös fürdőket. Beépített radiátorok, sok asztal a gépeknek, opcionálisan kikölcsönözhető télikabátok és kucsmák a fázósak részére.

A megközelítés (ezt is talán le kéne írni, legalábbis szokás): Nagyvisnyó nagyon jól megközelíthető helikopterrel, tengeralattjáróval (beépített patakja van a tábornak pajtikáim!!! – Patak Inside), vagy éppen űrrakétával. Aki mégis inkább hagyományos közlekedési módokat részesíti előnyben, azoknak a következőket ajánlhatjuk:



– Nagyvisnyó nem annyira kicsi hely, hogy ne lenne rajta a térképen, így közúton is megközelíthető (Ha Szilvásváras felől érkezünk, akkor úgy a harmadik falunál forduljunk vissza úgy két falunyi távolság erejéig)

– Csodák csodájára még a MÁV is indít errefelé vonatokat (Ti-Tiriri-Tiriri) így Budapestről naponta háromszor lehet erre felé venni távolságot

– Ha jobban bízunk a távolsági buszjáratokban, akkor ezekkel is érkezhetünk

Ami rossz: sajnos nem leszünk nagyon sokan, hisz a tábor befogadóképessége mindössze 150 fő, így nagyon valószínű, hogy a későn jelentkezők maximum jövőre táborozhatnak velünk. Okulva a tavalyi kellemetlen pillanatokon, fixnek csak az veheti a nyaralását, aki befizette a részvételi díjat, nem szeretnénk senkit megsérteni bizalmatlanságunnak, de olyan emberek elől veszik el a linkek a helyet, akik valóban el szeretnének velünk jönni a Bükkbe.

Ami jó: természetesen minden egyéb azen kívül jó, garantáljuk, hogy nektek is tetszeni fog a helyszín, a csapatból már mindenki kijelentette, hogy halaszthatatlan mondanivalója van a nagyérdemű felé úgy 10 napon keresztül Nagyvisnyó környékén.

Ami lesz: minden ami elő szokott fordulni ilyen alkalmakkor, de a kíváncsiabbak kedvéért íme ennél egy kicsit részletesebb lista:

- előadások a GURU-s és PC GURU-s rovat vezetőktől és cikkíróktól opcionálisan látogatható sorrendben
- non-stop help line minden féle játék ügyben (gondolva itt főleg a kalandjátékok és stratégiai játékok egyre sokasodó sorára)
- szabadon kipróbálható VR sisak bemutató és verseny, minden őrül részére
- a tábor saját őzikéjének meglátogatása és etetése (ez nem poén volt!)
- természetesen lehet gépet hozni, de mi nem írjuk le, hogy mit lehet vele csinálni, ez mindenkinek a jóérzésére van bízva
- csoportos programok és vetélkedők mind számítógépes mind egyéb területen (aki leönti a Brazil szemét mosószeres vízzel, annak a tábor ideje alatt minden nap 15-ször végig kell játszania a legrosszabb %-ot kapott programot a saját gépén).
- hangkártyák és egyéb újdonságok kipróbálása a helyszínen
- hivatalos bemutatók software és hardware területekről
- sport programok (röplabda, kosár, foci és asztalitenisz kedvéért – ping-pong) egymás hegyén hátán
- betű-háború vagy talán szám, vagy valami hasonló, de az biztos, hogy lesz valami háború
- vendég bűvészek, akarom mondani művészek fellépése, mi szeretnénk egy embert elhívni akinek a neve G-vel kezdődik és alla-val végződik, de ezt ne ezt ő még nem tudja
- koncert is lehet hogy lesz, láttunk felbukkanni egy nagy zöld elefántot (a rosszabb szeműek szerint malac) az IFABO-n, lehet, hogy ellátogat Nagyvisnyóra is
- az éhesebb kispajtások számara (és azok számára, akik nem rendeltek kosztot) napi háromszori palacsinta evő verseny (feltéve ha hoztok magatokkal ennyi palacsintát). Egy versenyre mi biztosítjuk a bendőbe valót.
- szigorúan vett kötelező programok: reggel 6-kor ébresztő, közös fogmosás, a Bükk alacsonyabb helyeinek körbefutása, a tábor kitakarítása, száraz kenyérből és forrás vízből való reggeli elfogyasztása, a faházak kijavítása, felkészülés a délutáni szúnyogfogó versenyre, a tábor .... (sajnos itt most abba kell hagynunk, mert úgy látszik a korán jött meleget nagyon rosszul viselik a medvék)

Félretéve az ökörséget mindenkit nagy szeretettel várunk a táborban, legalább olyan nagy murit ígérünk mint tavaly volt, bár a részletes programok már most nagyon sok oldalt töltlenek meg. Gyere el Te is, várunk idén is.

GURU Team

PS.: Megvannak még a tavalyi vizipisztolyaitok??? Én a múltkor láttam a Brazilt, ahogy cipelt egy közel másfél méteres példányt! Lehet hogy nem ártana beszerezni egyet?



AUTOMEX Amerikai-Magyar Kft.
1077 Bp. Wesselényi u. 21.
Tel: 268-0885, Fax: 267-8546

CD-BYTE
1027 Bp. Fő u. 92.
Tel/Fax 202-6438, 06-30-406-138

ASTORIA ÜZLETHÁZ
1072 Bp. Rákóczi út 4-6.
Tel.: 267-9461, Fax: 267-9463

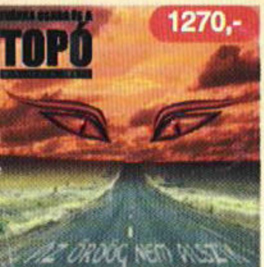
ARZENÁL ÁRUHÁZ
1076 Bp. Thököly út 2.
Tel./Fax: 322-3817

Minden áron versenyben!

Ha egy CD-t máshol kedvezőbb áron kínálnak, mi még olcsóbban adjuk majd oda! Boltjainkban 40.000 CD közül választhat.

Az első CD-ROM katalógus, mely CD lemezen jelenik meg. Több, mint 1200 lemez címe és részletes tartalma mellett megtalálhatók a CD-k borítói true color és 256 színű változatban is. A teljes lemezkapacitást kitöltő katalógus-adatbázishoz kapcsolódik több most megjelent, illetve hamarosan piacra kerülő magyar CD demója is. A katalógus keretprogramja Windows alatt működik, könnyen kezelhető, 44 féle keresési opcióval rendelkezik. A kiválasztott tételekről automatikusan megrendelést is nyomtathat. A következő szám megjelenése júliusra várható, melyben számot adunk a legújabb multimédiás hardware és szoftware csodákról, számos írást tartalmaz majd hihetetlen érdekességekről. ***Keresse üzleteinkben vagy bármelyik számítástechnikai boltban!***

CD-ROMtár 1995 1. szám — 320,-



Az első hazai CD-ROM, amely teljes mértékben kihasználja a multimédia nyújtotta lehetőségeket. A CD-n az igényes rockzenét játszó Topó Hungarock Trupp együttes zeneszámai mellett a legkorszerűbb multimédiás fejlesztőrendszerrel készült program szórakoztatja a felhasználót. Teljes képernyős klipeket, az együttes tagjainak képes életrajzait tartalmazó enciklopédiát és még sok érdekességet láthatunk. A program látványcentrikus, minden korosztálynak ajánlott.



Divatos, szintetizátor hangzásokra épülő techno-disco zenét hallhatunk a három tehetséges fiatalból álló N.R.G. együttes újdonságnak számító CD-jén. Az Amerikában is megjelent lemezen a tíz zeneszám mellet az amerikai Powersource kiadó legjobb 50 játékprogramja található az első track-en. A játékok Windows alatt futtathatók és remek kikapcsolódást nyújtanak zenehallgatás közben.

TOSHIBA, SONY 76 E
4x SPEED CD-ROM
DRIVE+
10 CD LEMEZ
28.990,-Ft

BITMAX BBS!
Már működik.
NON STOP
Tel.: 267-9918

CD- tokok és
CD tartók már
40 Ft-tól

Új Cd-k, Szuper árak
Dark Forces 5990,-
System Shock 6990,-
...heti akciók, nagy kedvezmények...

Postai utánvét
Tel.: 267-9919
1410 Bp. Pf. 185
Gyors, kényelmes.



Ez a CD az angolul tanulni vágyók számára nyújt érdekességet. Tananyagával, leckéivel, tesztjeivel és kiejtés gyakorlataival elsősorban az élő, beszélt nyelv elsajátításához nyújt páratlan segítséget. Mindenkinek ajánljuk, akik szeretnének autodidakta módon tanulni. További lehetőség, hogy mód van arra, hogy a kitöltött teszteket a szerzőknek visszaküldjék, akik kijavítják.



Üdülni szeretne, szállást, éttermet keres? Új üzleti lehetőségek, partnerek után kutat? Szüksége van valamire, de nem tudja, hol találja meg? A Multimédiás Információs Adatbankból (MIA) sok ezer ajánlat közül választhatja ki a legmegfelelőbbet. A MIA legfőbb újdonsága, hogy nemcsak egy névsort ad, hanem kép, hang, film és szöveges adatok segítségével biztosítja a választás lehetőségét.
Hirdessen Ön is benne!!!

Jogalkalmazói számítógépes rendszer. A már jól ismert, referenciákkal rendelkező Hatályos Magyar Törvény- és Jogszabály gyűjtemény most egy új, mindenki számára elérhető konstrukcióban kerül forgalmazásra. Frissítés is rendelhető hozzá. Több mint 5000 jogszabály, 1988 óta megjelent Magyar Közlönyök teljes szövege, 30.000 kifejezést tartalmazó tárgymutató, egyszerű keresési rendszer.

JURIX — 5590,-

Hardware-M
1067 Bp. Csengery u. 55. Tel.: 132-6841
Az olcsó is lehet jó!
286-os már 18.000,- Ft-tól
386-os már 25.000,- Ft-tól
486-os . . . . . HÍVJON!!!

Hangposta és FaxBank
4 ONLINE VONAL
Tel.: 267-9916
Éjjel-nappal lekérhető naprakész ingyenes információk!

Írható CD-lemezek nagy választékban 1190,- Ft -tól
TDK, Kodak, Philips

Mentse, ami menthető!
ADATARCHIVÁLÁS
3000.-Ft, lemezzel együtt
Ha kicsi a winchestere, tárolja adatait saját CD-ROM-on.

Legyen Ön is klubtagunk!
Az állandó 20 %-os kedvezmény mellett vásárlásaival értékes nyereményeket, amerikai utazást nyerhet!
A részletekről kérje ismertetőnket üzleteinkben.

Ezen a CD-n két József Attila verset találunk. A versek (Altató, Bethlehemi királyok) magyar, angol, eszperantó, francia, német, olasz, orosz és szlovák nyelven is elhangzanak, képanyaggal színesítve. A CD-n található játékok és megzenésítések segítségével fokozhatjuk a gyerekek érdeklődését az irodalom iránt. Mindmáig ez a legsikeresebb gyerekeknek szánt CD-ROM-os hazai irodalmi összeállítás.



Friss információk a TXT 375. oldalán

Áraink az áfát nem tartalmazzák!